

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШИП ЖИЛЬ!

№7 2015

Казаки 3
Стратегический
объект обожания

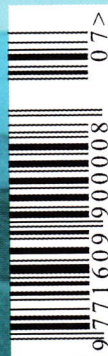
**Batman:
Arkham Knight**
Рыцарь мышки
без клавиатуры

**Heroes
of the Storm**
Герои мида



cradle

СБОРКА ДЕВУШКИ В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ





Сімпсоны

www.qtv.ua

по БУДНЯМ **21:00 00:00**
у ВИХІДНІ **21:00 00:00**



«Шпилы!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 7 (161), липень 2015 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2015 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький
prince@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснопольський
igor_k@seti-ua.com

Начальник відділу реклами
Аркадій Заславський
advert@seti-ua.com

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повер-
таються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 26.06.2015.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. За
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

vk.com/shpil1
facebook.com/shpil1
youtube.com/user/shpilcomua

© ТОВ «Шарп Віжн», 2015
Свідоцтво N KB 18737-7537 PR
від 11.12.2012

Усі права захищені. Використання
матеріалів у будь-якій формі
можливе лише за письмовою
згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852

Над номером працювали:
Христина Двойних, Вадим Кова-
левський, Євгеній Абрамов, Влад
Тучин, Віктор Лазарев, Валентин
Шукайло, Алла Довгалоук, Артем
Бойко, Tsetse, Денис Зайченко,
Дар'я Бережньова, Дар'я Ер

Подяки:
Поручням в метро за те, що завжди
нас підтримують

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВДОХНОВЕНИЯ

Привет, читатель! Чтобы придать важности теме или вопросу, которые собираются вот-вот обсудить, иногда в самом начале добавляю: «Меня часто спрашивают...» И я бы мог, как нормальный человек, начать эту колонку именно с этих слов, но не буду. Вовсе не потому, что я не нормальный. Просто автор этих строк кое-кому проспорил и теперь вынужден целый месяц писать и говорить только правду. Истинная мука для любого журналиста, скажу я тебе. Так вот, меня очень редко спрашивают, откуда я и другие авторы черпаем вдохновение для написания материалов. В своих текстах мы часто шутим о всяких грибочках и не очень законных веществах, но ты ведь понимаешь, что это всего лишь шутки. Понимаешь ведь?

Одним из лучших источников вдохновения является насыщенная яркими событиями жизнь. Когда ты постоянно узнаешь что-то новое, видишь что-то необычное и испытываешь неведомые ранее ощущения, то пальцы при наборе клавиш бегают так быстро, что любой гаишник, окажись он где-то рядом, оштрафовал бы тебя за превышение скорости. И тут я мог бы написать о том, как мы всей редакцией по вторникам занимаемся параглайдингом, а по пятницам в парке бегаем по деревьям наперегонки с белками, но мне ведь нельзя врать. Черт, я даже не знаю, что такое параглайдинг. Часто приходится вдохновляться прямо там, где работаешь, – у компьютера. Благо есть чем. Музыка, фильмы, сериалы. Рождаемые тексты порой обретают совершенно иной окрас после просмотра очередного эпизода «Игры престолов» или прослушивания Bring Me The Horizon.

Но что является самым главным источником вдохновения игрового обозревателя? Ответ на самом деле кроется на поверхности. Нет, я сейчас не о гонорарах за статью. Написание текстов про игры меня вдохновляют... игры. И это здорово! Здорово, что мы дожили до того времени, когда компьютерные развлечения, помимо, собственно, развлекательного аспекта, несут в себе и что-то более высокое. Современные игры вполне способны заразить нас различными чувствами, они часто вынуждают задуматься над серьезными темами. И не нужны никакие дополнительные стимулы и запрещенные стимуляторы, чтобы полученные эмоции конвертировать в текст. После прохождения очередного проекта просто хочется писать. Просто хочется поскорее поделиться ощущениями с тобой, читатель. Ведь мы тебя любим и ценим. Это правда. Ты же знаешь, что в данный момент я не могу врать.

By Prince



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Mirror's Edge Catalyst**
от судьбы не уйдешь. А убежать можно
- **Fallout 4**
на днях передавали радиоактивные осадки
- **Rise of the Tomb Raider**
прохладные отношения с Ларой Крофт



Как мы тестируем

Кроме отдельных случаев, тестируемые игры мы проходим на 100%, вне зависимости от того, шедевр это или пациент рубрики «Ахтой». Под отдельными случаями подразумеваются онлайн-игры; те, прохождение которых полностью является невозможным из-за концепции; или те, в которых полное прохождение не влияет на вердикт. Главным критерием для выставления оценки служат игровой процесс и атмосферность происходящего, а также то, насколько удобно игра управляется и доволен ли автор жизнью в момент написания рецензии. Визуальная и звуковая составляющие редко играют ключевую роль в формировании вердикта.

Система оценивания

- 0-2.0** лютый ацтой, разработчикам стоит родиться обратно
2.5-4.5 игра сырая и недоваренная, лучше пройти мимо
5.0-6.5 на любителя
7.0-8.5 не без косяков, но в целом добротный продукт
9.0-9.5 прекрасная игра, которую грешно пропустить
10 это шедевр!

Шпильки

-  Можно с удовольствием пройти несколько раз
-  Без активации мозга не обойтись
-  Максимум графон
-  Саундтрек невероятно крут, можно слушать отдельно
-  зашкаливающая расчлененка и кровавость
-  атмосфера и ощущение присутствия
-  сильный кооперативный режим
-  настоящая революция!
-  игровой процесс затягивает не на шутку
-  ржунимагу
-  изящно, индивидуально, стильно и со вкусом
-  исследование сюжета приносит немало удовольствия
-  игру выпустили сырой и недоделанной
-  такого мы уже повидали
-  количество глюков непростительно
-  что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
-  скучнее, чем «Война и Мир»
-  проект не оправдал ожиданий
-  размер имеет значение: игра слишком короткая
-  проходится слишком легко
-  сложность неоправданно высокая
-  монотонность и однообразие
-  Врагам явно не хватает мозгов
-  Неуправляемое управление

ИГРОПАНОРАМА

Если тебе одиноко и не с кем поговорить, то ты всегда можешь открыть наш журнал на этой странице и заодно спросить: «Привет, дружище! Какие новости?». Сразу полегчает **4**

Раньше мы думали, что Comic Con – это конвенция комиков. Но недавно мы побывали на выставке и узнали шокирующую правду. Не переключайся. Ой, не перелистайся **6**

Организаторы выставки E3 очень рискуют, собирая в одном месте такое количество геймеров. Ведь они могут взбунтоваться, свергнуть нынешнее правительство и основать свое собственное государство. С бесплатной прокачкой и чекпоинтами на каждом углу! **10**

MEGAGAME

[CRADLE]

Чтобы понять женщину, нужно запереть ее в искусственном теле и отвезти в Монголию **16**

[BATMAN: ARKHAM KNIGHT]

Интересно, Бэтмен ко всем названиям своих вещей и приспособлений добавляет приставку «бэт»? Бэткровать, бэтложка, бэтбетономешалка. Свихнуться же можно **20**



[HEROES OF THE STORM]

Сначала Blizzard просто планировала сделать перепись героев своих игровых вселенных, но вдруг вошла во вкус и случайно сделала новую игру **24**

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[D4: DARK DREAMS DON'T DIE]

Дело об исчезновении еще одного эксклюзива **28**



[MAGICKA 2]

Надел мантию – изучай пиромантию **30**

[HATRED]

Продолжение игры «Как достать соседа». Соседа так сильно достали, что он сам достал автомат и пошел мочить всех направо и налево **32**



[THE ELDER SCROLLS ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED]

Врата Тамриэля наконец-то открылись и для путников с геймпадами. Вооружившись джойстиками и телевизором, мы вошли внутрь **34**

[LEGO JURASSIC WORLD]

Давным-давно на Землю упал метеорит и уничтожил все детальки LEGO. Большинство считало, что все поклонники лего-конструктора вымерли, но, как оказалось, это не так **36**

[LIFE IS STRANGE: EPISODE 3 – CHAOS THEORY]

Сранный образ жизни... *отмотать назад*... Странный образ жизни **46**

[MASSIVE CHALICE]

Дети рождаются – воины сражаются **48**

[GAME OF THRONES: EPISODE 4 – SONS OF WINTER]

«Зима близко», – говорили они. «Проживешь как-нибудь без кондиционера», – говорили они **50**

ЖДЕМ-С

[КАЗАКИ 3]

Не перевелись еще молодцы-игроделы на земле нашей **52**

ИНДУС

Хочешь стать сильным, стильным и независимым? Сделай игру! Будь инди, бл*ть! **56**

OUTRO

В нашей подпольной лаборатории (на кухне) мы провели ряд жутких экспериментов: смешали геймеров и гиков. Полученный результат шокировал даже фотоаппарат **60**

CELL-O-FUN

[SKULLDUGGERY!]

В русской локализации эта игра называлась бы «Бедный Йорик» **66**

[KUNG FURY: STREET RAGE]

I wear my sunglasses at night. So I can, so I can... Эта песня звучала, когда в нашу редакцию ворвались нацисты и мутировавший ящер-носорог. Мы не растерялись и продолжили напевать припев песни. Непрошенные гости извинились и ушли **67**

COMIX ZONE

Знаешь, кто никогда в жизни тебе не соврет ни при каких обстоятельствах? Ножка стула. Подумай об этом на досуге. А мы пока пойдем поиграем с генератором материи **68**

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Маршрутизаторы **TP-LINK WR1045ND, WDR4300** и USB-адаптер **TL-WDN3200** **72**

Жесткий диск **SEAGATE SURVEILLANCE HDD 6 TB ST6000VX0001** **74**

АНИМАЦИЯ

Про школьника, который учит других школьников, и его сестру с бейсбольной битой **76**

COLUMBIA BROTHERS

Тебе кажется, что жизнь прекрасна? Сними уже розовые очки! Надень 3D и кушай попкорн. Жизнь действительно прекрасна **78**

КОНКУРС

Выйграй видекамеры **TP-LINK TL-SC3130G** и **TL-SC4171G** **75**

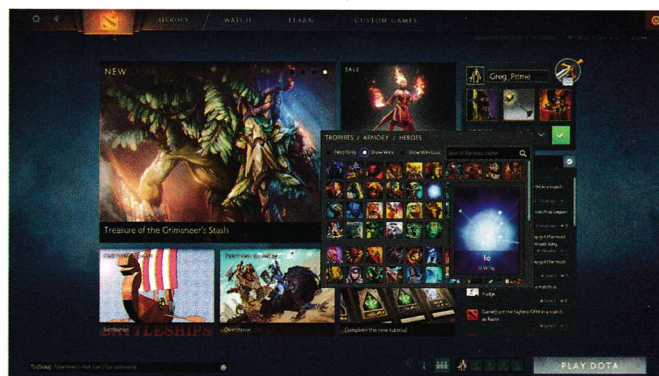


КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА ИЮЛЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	PS3	PS4	PSV	XOne
 Rise of Incarnates	1	Fighting	✓				
 Anna's Quest	2	Adventure	✓				
 Rocket League	7	Sports	✓		✓		
 Worms World Party	8	Artillery, Strategy	✓				
 F1 2015	10	Racing	✓		✓		✓
 Godzilla: The Game	14	Action- adventure, fighting		✓	✓		
 God of War III Remastered	14	Hack and slash			✓		
 Rory McIlroy PGA Tour	14	Sports (Golf)			✓		✓
 Trials Fusion: Awesome Level Max	14	Platform, racing	✓		✓		✓
 Deception IV: The Nightmare Princess	17	Action, RPG		✓	✓	✓	
 Lost Dimension	28	Role- playing		✓	✓		
 Legend of Kay Anniversary	28	Action- adventure, platformer	✓		✓		
 Pump-Action Captain	30	FPS	✓				

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

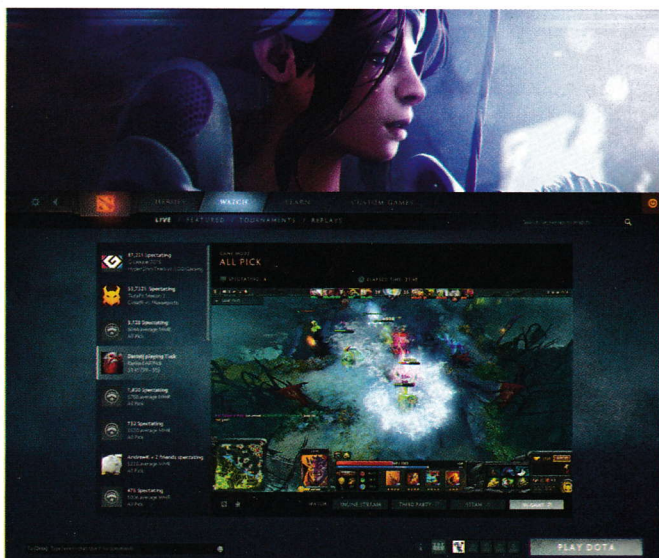
Повышение ДОТАрождаемости



Отличная новость для всех дотеров. Их любимая игра, в которой они провели не одну сотню потных каток, наконец обзавелась крупным обновлением под названием Dota 2 Reborn. Пока что в статусе открытой беты. Главной особенностью «перерождения» стал переход на новый движок от Valve – Source 2. И это принесло свои плоды. Так, герои стали быстрее откликаться на команды. Игра также научилась использовать все доступные ядра процессора, что благоприятно сказывается на производительности при особо крупных махах.

Интерфейс серьезно перелопатили. Все опции главного меню отныне расположены в правом нижнем углу и открываются с помощью кнопки Play Dota. Лобби с этого момента можно сделать публичным для всеобщего доступа, благодаря чему твою игру увидят игроки со всего мира и смогут быстро к ней присоединиться. Систему пяти упростили донельзя: приглашение друзей или присоединение к открытой группе теперь осуществляется всего одной кнопкой. Чатик также получил новый интерфейс, призванный облегчить создание сообществ, помочь игрокам познакомиться и рассказать о том, что они делали с мамками друг друга.

Модернизации также подвергся обзоратель героев – Valve сделали красочное меню для их просмотра, обучения и практики. А еще героев можно легко отсортировать по множеству критериев. Инструментов для подбора всяческих косметических украшательств стало больше. Можно, к примеру, заценить, как будет смотреться сет, прежде чем заказать его в магазине. Для тех, кто любит подсматривать за чужой игрой, также появилось несколько полезных опций: новое меню DotaTV и стримы внутри клиента в разрешении 1080p. Если тебе понравилась просматриваемая игра, то ты можешь сделать на ней закладку, чтобы позже пересмотреть самые смачные моменты. Из бета-тестирования Dota 2 Reborn выйдет после The International.





Shut up and take my bottlecaps!

Каждый фанат серии Fallout знает, что после ядерной катастрофы традиционные деньги утратят свою ценность, и все перейдут на крышки от бутылок. Некоторые уже заранее к этому готовятся, собирая драгоценные крышечки. Одному из таких фанатов за долгие годы удалось собрать 2000 крышек! Дождаться апокалипсиса парень не стал, вместо этого отправив свою коллекцию прямоком в офис студии Bethesda. Да не просто так, а с надеждой получить в обмен диск грядущей Fallout 4. И удача улыбнулась чуваку!

Bethesda согласилась обменять 2000 крышек на четвертую часть Fallout. Об этом на радостях сообщил сам счастливый обладатель бесплатной копии игры под ником GatorMacheteJr. Диск с игрой прибудет к геймеру в ноябре, когда игра официально поступит в продажу. Более того, все его присланные крышки будут зачислены в игровой банк, откуда пользователь сможет их забрать во время игры. Сотрудники Bethesda отмечают, что с таким они столкнулись впервые, и именно поэтому история с крышками закончилась хэппи-эндом. Нужно понимать, что все те геймеры, которые попытаются повторить этот трюк, не добьются такого же успеха.



Штраф за игру без шлема



Свершилось! Компания Oculus представила потребительскую версию своего шлема виртуальной реальности Oculus Rift. Устройство претерпело ряд косметических доработок в дизайне, а также было улучшено в техническом плане. Серийная версия будет оснащена двумя OLED-дисплеями (их разрешение пока не сообщили) и встроенной акустической системой, способной выдавать объемный звук, как через съемные наушники, которые идут в комплекте, так и через любое другое аудиоустройство. А отслеживать положение головы пользователя в пространстве будет небольшой отдельный датчик в виде цилиндра, размещенного на подставке.

Потребительскую версию Oculus Rift можно будет отрегулировать в соответствии с формой и размерами твоей головы, а также настроить оптимальное расстояние между линзами. Oculus подписала партнерское соглашение с корпорацией Microsoft, что позволило добиться ей некоторых привилегий. К примеру, шлем получит нативную поддержку в программной среде Windows 10 и обзаведется возможностью потоковой трансляции видео с Xbox One. В комплект Oculus Rift также будет входить контроллер от новой консоли Microsoft.

К слову, собственные контроллеры Oculus также представила. Это два симметричных манипулятора, которые оснащены аналоговыми стиками и несколькими кнопками. Oculus Touch (так будут называться контроллеры) снабжены системой обратной связи и датчиками для отслеживания твоих рук в пространстве. Потребительская версия Oculus Rift должна поступить в продажу в I квартале 2016 года. Цена пока неизвестна, но, по слухам, она будет находиться в пределах \$400-\$600. Будущее уже близко!

БУДУ КРАТОК

Студия People Can Fly, ранее называвшаяся Epic Games Poland, вновь стала независимой. Разработчикам также удалось вернуть себе права на Bulletstorm, и сейчас они готовят новый, пока неанонсированный проект.

Ш!: И без анонса ясно, что этой игрой станет сиквел Bulletstorm. Уже соскучился по Грейсону Ханту и его кнуту?

Студент первого курса бельгийского университета Howest Томас Коул смешал... нет, не пиво со скотчем. Он смешал Half-Life и Hotline Miami. Получилась Half-Line Miami.

Ш!: Угарная подделка выходит уже совсем скоро и будет распространяться совершенно бесплатно. Чем только не занимаются поклонники «Халвы» в ожидании третьей части.

Четвертая часть серии Uncharted под названием A Thief's End станет последней главой в истории Натана Дрейка. Об этом заявил ведущий дизайнер проекта.

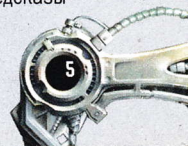
Ш!: Последней главой в истории Натана Дрейка, но не последней частью Uncharted. Правда, тяжело себе представить «Анч» без Дрейка. Это как Tomb Raider без Лары Крофт.

Не успели любители автосимов вдоволь наездиться в Project CARS, как студия Slightly Mad уже анонсировала продолжение.

Ш!: Конвейер? Не совсем. До релиза еще очень долго. К тому же в Project CARS 2 обещают добавить ралли-режим!

Ubisoft представила линейку товаров по мотивам Assassin's Creed Syndicate. Поклонники серии смогут приобрести копию перчаток с потайным клинком и трость с лезвием, принадлежащие главному герою игры. Оба аксессуара выполнены в масштабе 1:1 и поступят в продажу вместе с выходом проекта.

Ш!: Толпа фанатов Assassin's Creed, бегающая по улицам со скрытыми клинками? Когда там следующий конец света предсказывали? Можем не дожидаться.



КИЕВ КОМИК КОН К-К-К-КОМБО!



Первые выходные июня стали отличным поводом достать из глубин шкафа свои футболки с логотипами Бэтмена и Капитана Америка, которые одобряют далеко не на каждой работе, стряхнуть пыль с костюмов любимых персонажей... словом, облачиться в свои личные гиковские доспехи и отправиться на поиски приключений к Украинскому дому. И офигеть до глубины души от километровых очередей. Никто не рассчитывал на такой ажиотаж, однако под стенами здания, где проходил первый киевский фестиваль поп-культуры Comic Con, собралось более четырех тысяч носителей этой самой культуры. И они готовы были подождать.

Гик-гик ура!

После того, как ты отстрадал свое в бесконечных очередях под палящим июньским солнышком, тебе, наконец-то, выдают заветный браслетик и пропускают внутрь. А там скопившееся раздражение улетучивается, как Супермен, убедившись, что справедливость восторжествовала. И начинается самое крутое. Сразу оговорюсь: этот фестиваль сделали люди. Не спеши благодарить кэпа, я говорю об эмоциональном аспекте вопроса. Уверена, каждый хоть раз да почувствовал себя на крупном съезде родственников со всей страны. Только без осуждающих взглядов «какие комиксы, тебе жениться пора» и охов «зачем тебе твои китайские порномультики».

От спящих между этажами коспле-

еров буквально разбегались глаза. Сразу три Кунг Фьюри (Кунг Фьюри — это новая Эльза. Косплееры поймут, о чем я). Сви-репый кхал Дрого и Дейенерис, еще не вымывшая лицо и руки от крови после ритуального сращения лошадиного сердца... надеюсь, не настоящего. Джокеры всех возрастов, полов и комплекций. Стар Баттерфляй, Женщины-Кошки, Сейлор Меркурий, Роршах, парочка Элизабет, неустанно глядящие в объективы камер канонически наивным взглядом. Совершенно очаровательная Фионна, охотно впечатывающая брэфист всем желающим. Кстати, ни одной Эльзы на фестивале замечено не было. Видимо, в отличие от неприветливых зимней феи Барвинок и Джека Фроста, ее величество оскорбилось длинными очередями

и жарыщей и убежало let it go в ближайшее кафе-мороженое.

Прошу к столу!

В зоне настолок всех желающих охот-но учили играть в вечно актуальную MAGIC: the Gathering. Наши журналисты Prince и Hellblazer не могли упустить такой шанс, и сыграли на звание главного редактора. Толком не разобравшись в правилах, парни начали бросать друг в друга карты — по количеству попаданий победил Prince. В этой же зоне также презентовали RPG Call of Cthulhu, о производных которой ты читал в майском номере. Вообще именно любители настолок проявили на Комик Кон истинное мужество: им досталось помещение с самой дурацкой вентиляцией.





двигать фишки и бросать кубики приходилось несмотря на страшное желание присоединиться к убежавшей за мороженым королеве Эльзе.

На второй день фестиваля в кинозале произошло то, что было заявлено, как допремьерный показ первой украинской экранизации комикса «Максим Оса». Самого показа, правда, не произошло, так как на данный момент снята лишь треть фильма, но зрителям показали немного бекстейджа и трейлер. Актеры, для которых

это была первая пресс-конференция, очень мило и непринужденно заспойлерили некоторые ключевые моменты фильма. Проект «Максим Оса» выглядит очень многообещающе, стоит ли говорить, какое значение он имеет для отечественного кинематографа? Премьера фильма намечена на следующий год.

Кто не рисует, тот не пьет

Художники рисовали, заставляя даже спешащих на лекцию приостановиться и залипнуть на то, как творится искусство. Вообще на Comic Con'e было много художников. Не только среди проводящих мастер классы и красящих на глазах зачарованной толпы марвелловских супергероев. Задумчиво чиркающих что-то в своих скетчбуках людей можно было встретить в каждом, казалось бы, совершенно не при-





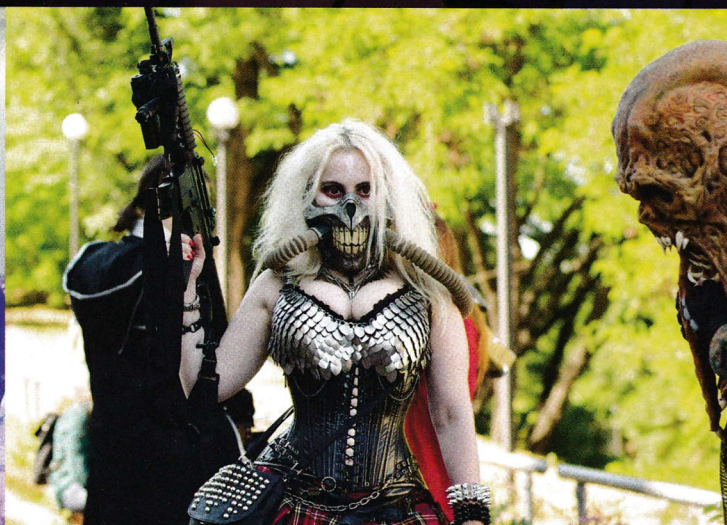
способенном для рисования углерода. Порой хотелось подойти и сказать: «Эй, чувак, ты так увлекся. Оглянись, ты же на Комик Кон!» Те, кто попрактиковались, шли сразу на второй этаж рисовать для конкурса от Wascom на обалденных профессиональных планшетах, надеясь выиграть один из них, чтобы делать свой вклад в мировое искусство с большим комфортом.

Устав пробиваться к стойкам с мерчем и уворачиваться от объективов пытающихся запечатлеть обнимашки с Харли Квинн фотографов, можно было посетить островки относительного спокойствия посреди всеобщего праздника гиковской жизни – лекции. Долой унылый ассоциативный ряд с разрисованными старыми партами, бубнящим что-то невразумительное преподавом и списками посещаемости! Это были интереснейшие и дико мотивирующие рассказы о создании комиксов, секреты перевода кинговских шедевров на рідну мову, обстоятельный психоанализ известных супергероев и многое другое. Лекционных залов было сразу три, и решение о том, какой достоин посещения в первую очередь, оказывалось такой же мукой выбора, как решения в играх от TellTale.

Comix Zone

Ну и какой же Comic Con без комиксов. О них рассказывали, их презентовали, проводились мастер-классы по их покраске. Но в первую очередь, комиксы... продавали. Помимо локализаций, часто встречаемых в повседневной жизни в книжных и на раскладках крупнейших украинских дистрибьюторов, можно было найти и относительно раритетные издания на языке оригинала.

Лекции о комиксах оказались крайне увлекательными. Во-первых, для тех, кто еще помнит К9, один из его создателей, Алексей Олин, от души поностальгировал по прошлому, а затем плавно перешел от любительского искусства комикса до серьезного отношения к нему за рубежом, до искусства и важности творчества в целом. Во-вторых, Михай Тимошенко рассказал о создании графического романа «Герой Поневолы», основанного на одноименной повести Ивана Франко, которым занимается помимо своей основной работы концепт-артиста в геймдеве. В-третьих, гость из Чехии, Томаш Прокупек, обстоятельно поведал историю чешского комикса, который едва не загнулся из-за коммунистического мракобесия времен советской





оккупации, но каким-то чудом (читай, благодаря любви художников к своему делу и нестигаемому стремлению творить) адаптировался и выжил.

Нам сегодня не до игр

Для любителей пошпилить также имелся свой скромный уголок. Скромный – ключевое слово. Была одна консолька с Mortal Kombat X и одна консолька + руль с Gran Turismo 5. При этом просто сесть и пошпилить с другом в игрушку не разрешали. Нужно было обязательно записываться на турнир, свободные места в котором забивались спустя пять секунд после вопроса «Кто на турнир?» Честно отстояв очередь, также можно было погавать в уже вышедшие игровые новинки на топовом железе. Круто. Если, конечно, у тебя дома не прописался мощный системник.

На второй день в главном зале прошла презентация полигонной ролевой игры Neverwinter: Before the Dawn, актуальной для тех, кто время от времени еще роняет скупую ностальгическую слезу по Невинтеру. Да, следующим летом под Киевом возведут настоящую Жемчужину Севера с блэкджеком и катакомбами(!), ожидающую свою патику искателей приключений.

Ролевка предусматривает 300+ игроков и обещает быть по-настоящему грандиозной.

Подведем итоги, пока они не подвели нас

Всего, по подсчетам организаторов, фестиваль посетило более девяти тысяч человек, включая как обычных гостей, так и выступающих-продающих-несовершеннолетних. Это однозначно успех. К сожалению, большие толпы – пусть и такие клевые, как толпы гиков – отличная среда для читеров разного толка, и на Комик Кон не обошлось без аферистов. Но справедливость восторжествовала, и теперь негодяи понесут заслуженное наказание за свои злодеяния.

Можно бесконечно рассказывать, какой здоровский получился фестиваль, но лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать и понюхать. Так что, если ты по каким-то причинам (конечно же, недостаточно уважительным) пропустил этот Комик Кон,

Стрижем косы и бабосы

Тот, кто забыл подстричься перед таким ответственным мероприятием как Comic Con, мог сделать это прямо на месте! А заодно и набить татуировку, чтобы запечатлеть, гхм, впечатления от фестиваля уже наверняка.

то покайся и обязательно приходи на следующий! Нельзя сказать, что первый блин получился совсем без комочков, но тесто было однозначно вкусным. Надеюсь, в следующем году Kyiv Comic Con таки будет, и будет круче, чем этот.

P.S. И совсем напоследок... Самым действительно ощущаемым минусом на Comic Con было отсутствие в свободном доступе маховиков времени – чтобы посетить ВСЕ мероприятия, не ломая голову над расстановкой приоритетов. Те маховики, что продавались на раскладках с мерчем, оказались нерабочими.

Кристина Двойных



РАССТАВИТЬ ВСЕ ЦИФРЫ НАД «Е»



Какой месяц геймеры со всего мира ждут больше всего? Нет, не тринадцатый, в котором можно было бы сыграть во все пропущенные за год новинки (а было бы круто). А ждут геймеры больше всего июня. Ведь именно в этом месяце в городе ангелов распаивает свои двери самая крупная игровая выставка в мире – Electronic Entertainment Expo. Распаивает, дабы впустить внутрь жаждущих вкусить еще не поспевшие плоды игропрома. Мероприятие традиционно прошло в стенах Конвеншн-центра Лос-Анджелеса, который за дни проведения выставки успел принять более 50 тысяч человек. Миллионы игроманов, которые не смогли присутствовать лично, смотрели трансляцию по интернету. И ведь было на что смотреть! Такого количества крутых конференций и оглушительных анонсов не было уже давно. Охватить все, что было показано в рамках E3 2015, просто нереально, но мы постараемся поведать тебе как можно больше и не упустить ничего важного.

Ну что, побеседуем?

Честь открыть выставку в этом году выпала студии Bethesda, которая впервые в истории E3 провела свою конференцию. Все понимали, что это неспроста. Сотрудники «Беседки» тянуть импа за яйца не стали и сразу же вывалили на присутствующих в зале дебютный геймплей нового Doom. Рты зрителей непроизвольно пооткрывались, а потные ладошки начали громко аплодировать. На экране творилось настоящее мясо. Стрельба прерывалась лишь на то, чтобы продемонстрировать нам смачные кровавые добивания. Когда же протагонист достал бензопилу и начал нарезать ею вражину ломтиками, ладошки зрителей стали аплодировать так сильно, что из них начала струиться кровь. Выход игры запланирован на 2016 год для PC и новых консолей.

Затем нам показали пару минут онлайн-экшна Battlecry: Warzone, но наш мозг все еще находился под впечатлениями от «Дума», а потому этот момент как-то выпал из нашей памяти. Да, у нас коллективный разум и коллективная память. А ты думал, что мы берем в авторский состав абы кого? В общем, вернуть нас в реальность был призван трейлер Dishonored II, о котором так упорно бродили слухи последние месяцы. Невероятной красоты и постановки кинематографичный ролик вколлот двойную дозу восторга



в мозжечок, после чего особо впечатлительные еще пять минут дергались в экстазе на полу. Главной новостью стало то, что играть позволяют не только за старину Корво (главгера первой части), но и за дочурку убитой императрицы Эмили Колдуин. Релиз Dishonored II: Darkness of Tyvia состоится весной следующего года на PC и консолях нового поколения.

Далее сотрудники Bethesda в быстром темпе представили нам новую игру во вселенной The Elder Scrolls с подзаголовком Legends. Не спешите «охать» и «ахать». Это очередная карточная игра, разрабатываемая для мобильных платформ и ПК, – «Беседка» следит за трендами. И вот, подошло время



для главного блюда. Пока Valve безуспешно пытается сосчитать до трех, Bethesda показывает, что уже знает цифру «четыре». Долгожданный анонс Fallout 4, который состоялся за пару недель до E3, можно смело назвать самым громким игровым событием июня. Половина игрового комьюнити была в дичайшем восторге, тогда как вторая половина начала сетовать на «херовый» графон в дебютном трейлере. Соцсети тут же заполнили мемчики на эту тему. От себя добавим, что картинка Fallout 4 действительно не выглядит сверхтехнологично, но духу «Фолача» вполне соответствует. На E3 нам показали кучу разных роликов, посвященных игре, чем окончательно развеяли все сомнения в том, что нас ждет очередная GOTY. Огромный мир, полная свобода действий, живые диалоги, продвинутый крафтинг и собачка в качестве верного спутника – о чем еще можно мечтать? Игра выходит 10 ноября текущего года на PC, PS4 и Xbox One.





Мелким по мягкому

Microsoft традиционно начала свою презентацию с демонстрации новой Halo. Пятая часть легендарной саги с подзаголовком Guardians повествует о противостоянии Мастера Чифа с командором Локком. Интригующий сюжет и куча эпичных моментов прилагаются. Так же как кооператив и полноценный мультиплеер. Шутер выходит 16 ноября этого года эксклюзивно для Xbox One. Далее последовал еще один эксклюзив, но на этот раз нас поджидал уже совершенно новый IP – Recore. Постапокалипсис, роботы, миловидная героиня и темные пещеры, кишасшие механической вражиной. Показали лишь CGI-ролик, подробностей не раскрывали, а потому на данный момент совершенно не ясно, чего ждать от проекта.

Затем на сцену взобрался глава подразделения Xbox Фил Спенсер и начал рассказывать об инновациях в играх, обратной совместимости некоторых проектов для Xbox 360 и новом геймпаде. Xbox Elite Wireless Controller является улучшенной версией стандартного геймпада для Xbox One. Отличий и всяческих модификаций очень много: повышенная точность, настраиваемая чувствительность, съемные кнопки. Что примечательно, контроллер будет дружить не только с новой консолью от Microsoft, но и с Windows 10. После этого на сцену тайком пробрался главный операционный директор Electronic Arts Питер Мур, рассказал много интересного и анонсировал Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2. Еще больше зомби, еще больше растений, еще больше веселья.

Но давай вернемся к нашим баранам. Эксклюзивом тут есть. Создатели Forza Motorsport приехали на презентацию на блестящем спорт-каре Ford GT, который станет лицом шестой части. Если автомобиль вообще может стать чьим-либо лицом... Еще более продвинутая графика и физика, 26 трасс, 450 автомобилей,



а также мультиплеер на 24 человека. Выходит Forza Motorsport 6 этой осенью, 15 сентября, угадай на какой консоли. Вдруг в презентационный зал ворвался холод, отчаяние и безысходность – это From Software представили дебютный трейлер своей Dark Souls 3. К сожалению, одним трейлером дело и ограничилось. Никаких подробностей, помимо того, что проект порадует всех геймеров-мазохистов в начале следующего года, озвучено не было.

Кроме того, была анонсирована новая платформа для инди-разработчиков – Xbox Game Preview. Это как Steam Early Access, только есть бесплатный доступ к бете. Полноценный старт сервиса запланирован на следующий год, однако уже сейчас можно опробовать Day Z, Elite: Dangerous и The Long Dark. Как только речь зашла о Day Z, на сцену тут же выбежал ее создатель Дин Холл и представил свой новый проект под названием ION. Злые языки уже обозвали новую поделку Дина «Day Z в космосе», но, судя по всему, нас ждет что-то совершенно иное. На огонек также заглянула и Лара

Крофт – трейлер Rise of the Tomb Raider был напичкан вау-моментами, лавинами, взрывами и сосульками. А легендарная студия Rare представила сборник из 30 хитов прошлого (Perfect Dark, Battletoads и другие), после чего порадовала анонсом новинки – MMO про пиратов Sea of Thieves.

А потом... потом наступило будущее. «Майки» показали свои очки дополненной реальности Hololens в действии. Демонстрация проводилась в игре Minecraft. Сложно описать происходящее на сцене словами. Представь себе... голографический Minecraft. Одев очки, ты можешь полностью манипулировать проекцией, в прямом смысле строить мир своими руками. Пожалуй, именно демонстрация Hololens стала самым запоминающимся моментом конференции Microsoft. Ее не переплунул даже анонс новой Gears of War. Да-да, нам показали увесистый геймплейный кусок, который, несмотря на темное время суток, поразил на повал своей впечатляющей графической составляющей. Игра выйдет зимой следующего года.





Приключения Электроников

Не менее эпичной получилась и конференция Electronic Arts. Компания показала живой геймплей крупных недавно анонсированных проектов, представила пару-тройку совершенно новых IP, а также традиционно уделила полчаса спортивным играм. Начать решили с того, чего все так долго ждали, — новой части Mass Effect. События игры будут разворачиваться спустя дохрена лет после окончания оригинальной трилогии. В трейлере новый главный герой под песню Джонни Кэша выбирает, куда бы ему полететь на этот раз. Выбор пал на некую пустынную планету. Добравшись до нужного места на обновленной версии Мако и взобравшись на скалу при помощи джет-пака (о, да!), протагонист вместе со своей командой вступает в открытую конфронтацию с... пока еще не понятно кем. В общем, ждем подробностей. Создатели Mass Effect Andromeda (именно так будет называться новая часть) планируют выпустить игру в конце 2016 года.

Вскоре далекий космос сменился пыльным гаражом, и нашему взору предстал перезапуск серии Need for Speed. Ночные уличные гонки, погони с копами и бодрый хип-хопчик из колонок. О да, детка, все как ты любишь. Продвинутый внешний тюнинг также имеется, хотя все его возможности не показали. Зато показали гонку, и это было незабываемо. Круто, динамично, но в первую очередь удивляет не это, а уровень графики. Создалось ощущение, что кто-то без потерь оцифровал настоящий ночной город и сделал его декорациями видеоигры. Градус фотореализма зашкаливает. Остается лишь дожидаться

5 ноября, когда можно будет самолично проверить, насколько хорош местный графон, и потянет ли его твоя видеокарта. После NFS кто-то вышел на сцену и начал рассказывать о новом дополнении к Star Wars: The Old Republic, но мы пошли заваривать чай и пропустили это дело. Наверное, было очень интересно...

На фоне всех этих крутых и мегапафосных блокбастеров было очень приятно увидеть что-то милое и душевное. Что-то типа Unravel — нового пазл-платформера от небольшой шведской студии Coldwood Interactive. Игра чем-то напоминает LittleBigPlanet, только вместо носка здесь нужно управлять вязаным котенком по имени Ярн. Во время презентации Unravel креативный директор студии заметно нервничал и переживал, что добавило еще больше трогательности моменту. Далее на сцену выбежал зомби и начал танцевать диско. Видимо, какой-то неправильный чай мы заварили... Затем последовала линейка спортивных игр: гольф, футбол, волейбол, хоккей, прыжки в высоту и в глубину. Порадовало, что в FIFA 16 наконец-то появятся женские команды, а еще физику поведения мячей заметно улучшили. Очень кстати. Закрывать спортивную тему EA решили очень эпично — пригласили леген-

дарного бразильского футболиста (его еще скромно называют Королем футбола) Пеле, который поведал много интересных историй из прошлого. Когда говорил Пеле, в зале стояла гробовая тишина. Не каждый день видишь живую легенду.

Вскоре порадовали и любителей паркура. Нет, не фанатов Assassin's Creed — их и так радуют по несколько раз в год. Мы же говорим о Mirror's Edge Catalyst — продолжении истории девушки-бегуньи Фейт. Главной особенностью второй части станет полностью открытый мир с возможностью самому выбирать миссии. Город стал намного живее, интерьеры помещений обзавелись множеством деталей, а по улицам ездят машины. Наблюдать же за акробатическими трюками, выполняемыми героиней, стало еще приятнее. Catalyst обещает победить к релизу 23 февраля 2016 года. Закрывать конференцию решили демонстрацией геймплея Star Wars: Battlefront. Побойсь на заснеженной планете останется у нас в памяти еще надолго. Эпик не угасал ни на секунду: повсюду взрывы, «пиу-пиу», визг истребителей и тяжелые шаги гигантского AT-AT. Финал же оборвался поединком Люка Скайуокера с Дартом Вейдером и продолжительными оргазмами фанатов звездной саги. Занавес.

Ubí'йственное шоу

Судя по всему, компания Ubisoft — сторонник высказывания, которое гласит, что выступление лучше всего начать с шутки. Иначе как объяснить то, что их конференция началась с анонса South Park: The Fractured but Whole — продолжения самой ржачной игры этого тысячелетия. Небольшой ролик пестрил фирменными смехуечками, а также указал на кардинальную смену сеттинга. Вместо RPG-антуража из оригинала в сиквеле нас ожидает уже супергеройская





тематика. Глобальные изменения коснулись и студии разработчика – созданием The Fractured but Whole занимается не Obsidian, а Ubisoft San Francisco. Надеюсь, ребята не упадут лицом в унитаз. Или в грязь... А, неважно. Важно то, что на сцену вышла Аиша Тайлер, без которой уже невозможно представить презентацию «Юбиков». Девушка пригласила на сцену Трея Паркера и Мэтта Стоуна, создателей мультфильма South Park, которые поведут о своем небольшом опыте в создании видеоигр. Ребята очень крутые и угарные, зажгли публику. Как говорят, молодцы, вообще красавцы.

Далее на сцену телепортировался исполнительный директор Ubisoft Ив Гильмо, который без лишних предысторий представил новый проект от Ubisoft Montreal. Многопользовательский экшн под названием For Honor посвящен сражениям между рыцарями, викингими и самураями. Где-то подобное мы уже видели, вот только не помним где... В любом случае, выглядит игрушка очень эффектно, боевая система оригинальна, а напряжение, возникающее при просмотре ролика, сравнимо с тем, если бы ты сам играл в эту игру. Круто, в общем. Далее нам показали две крупных дополняшки. Первая – Wild Run – добавит в нашумевший рейсинг The Crew мотоциклы, монстр-траки и драгстеры. Испытать пополнение автопарка можно будет в новом чемпионате под названием Summit. Второе же дополнение, на этот раз к мото-аркаде Trials Fusion, заставило нас засомневаться в том, что мы находимся в адекватном состоянии. Суди сам: рыжий котятка с пистолетом в лапе и повязкой Рэмбо на голове скачет верхом на единороге, в то время как на фоне взрываются метеоритные радуги. Возникает резонный вопрос: «Что тут, бл**ь, вообще происходит?!» Дополнение Awesome Level Max и одноименное издание будут доступны на PC, PS4 и Xbox One с 14 июля.

После такого трейлера мы уж было решили, что пора идти баиньки, ибо мозг устал и просит отдыха. Как вдруг большой экран

начал демонстрировать Tom Clancy's The Division, и мысль о сне отпала как нос у Майкла Джексона (только не ругайся, мы берегли эту шутку пять лет! Не пропадать же добру). Да-да, тот самый The Division, который таскают уже несколько лет по всем крупным выставкам, но никак не выпустят. На этот раз нам показали шикарный геймплейный отрезок, в котором команда приключенцев отправилась в Темную Зону – территорию с самыми жесткими условиями и самым крутым лутом. Здесь нужно остерегаться не только членов вражеских группировок, но и своих соратников. Добыча может оказаться настолько лакомой, что даже твои друзья могут не устоять от искушения предательски пустить тебе пулю в затылок и забрать весь хабар себе. The Division должна добраться к релизу 8 марта (женский праздник накрылся) 2016 года.

Не поверишь, но в этой солянке из экшнов, гонок и MMO нашлось место и градостроительному симулятору. А какой у Ubisoft есть градостроительный симулятор? Правильно – Anno. Новую часть под цифрой 2205 разрабатывает студия Blue Byte. Будущее. Человечество застроило небоскребами каждый квадратный метр Земли, после чего переключилось на Луну. Здорово, градостроительно и очень симуляторно. Выходит 3 ноября. Далее немного уставших зрителей решили взбодрить песнями и плясками. Seriously. Самые сообразительные уже наверняка догадались, что речь идет о новой Just Dance. На презентацию игры денег не пожалели: даже самого Джейсона Деруло пригласили, чтобы тот спел и станцевал (мы тоже без понятия, кто это). Далее нам показали видео с Анджелой Бассет, посвященное сюжетной линии Rainbow Six: Siege. Да, мы тоже удивились, что в Siege будет сюжет. Еще показали режим Terrorist Hunt, в котором команде игроков нужно помешать взорвать бомбу команде под управлением AI. Оказывается, не забыла Ubisoft и о такой гоночной серии, как TrackMania. На конференции была анонсиро-

вана новая часть этой сверхзвуковой гоночки с подзаголовком Turbo. Гоночные болиды со сверхзвуковой скоростью носятся по фантастическим трекам. Ух, от такой скорости даже кожа на лице начинает развеваться как флаг на ветру.

Ну и какая же презентация «Юби» без новой части Assassin's Creed в качестве десерта? Геймплей Syndicate нам уже показывали, а потому на этот раз решили побаловать кинематографичным трейлером под пробирающую до мурашек музыку. Дух Лондона периода индустриальной революции передан замечательно. Момент, когда герой стоит на крыше едущего поезда и выслеживает свою цель, сидящую в карете, прямо-таки завораживает. Это уже что-то новенькое. Но, как оказалось, десерт нам приготовили не один, а целых два. После демонстрации Assassin's Creed: Syndicate на сцену снова выбежал Ив Гильмо и представил, возможно, самый многообещающий проект, показанный на конференции Ubisoft. Встречай, Ghost Recon Wildlands. Новый «Отряд Призраков» порадует огромным открытым миром и кучей возможных вариантов выполнения миссий. Нам показали ролик, в котором команда игроков пыталась остановить наркобарона тремя способами: десантировавшись с воздуха, тихо пробравшись в его логово ночью и просто взяв его и его охрану нахрапом. Сказать, что было зрелищно – ничего не сказать. Игру делают для PC и новых консолей, дату выхода объявят позже.





Просыпайтесь, сони

Sony начала свою презентацию с игры, выхода которой игроки ждут уже более пяти лет. Анонсированная еще на E3 2009 The Last Guardian, все никак не могла добраться до своего релиза. Но, судя по всему, уже в следующем году все владельцы PS4 наконец-то смогут опробовать новое детище создателей Ico и Shadow of the Colossus. The Last Guardian поведает о приключениях мальчишки, который заботится о необычном существе, напоминающем грифона. Или это существо заботится о мальчишке... Неважно. Главное, что выглядит проект очень интересно, и его выход уже не за горами. Затем на сцену вышел исполнительный директор студии Guerilla Games Герман Хульст. Он представил новый IP под названием Horizon Zero Dawn, который смог реально удивить, хотя казалось, что после The Last Guardian удивлялка еще какое-то время работать не будет. Проект расскажет о какой-то катастрофе, из-за которой людям пришлось вернуться к первобытному строю. Теперь они живут племенами и охотятся. Вот только выслеживают они не мамонтов и медведей, а роботов, которые эволюционировали в животных. Сеттинг очень оригинальный, а графон сложно отличить от CGI. Выходит

сие чудо в следующем году эксклюзивно для PlayStation 4.

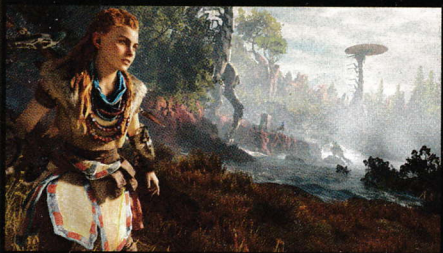
Показали и небольшой ролик нового Hitman. Агент 47 все такой же лысый, голубоглазый и беспощадный. Версия для PS4 порадует шестью эксклюзивными миссиями и ранним доступом к бете. В качестве небольшого перерыва была продемонстрирована минутка грядущего мордобоя Street Fighter V. Женщины с большими мускулистыми ногами и голыми задками мутузят мускулистых мужиков. Бета-тестирование намечено на 23 июля. Затем на сцену врывается Шон Мюррей из Hello Games – все понимают, что сейчас будет демонстрация космической песочницы No Man's Sky. Так и есть. Шон берет в руки геймпад и начинает играть в свою же игру. Сражается в космосе, исследует далекие планеты. Выглядит все очень красочно, размеры игровой вселенной поражают, правда сам геймплей показался малость скучноватым. Надеемся, к релизу что-то подправят. Далее вышел глава студии Media Molecule и показал... нет, не PS4-версию Terraway, как ожидалось. Вместо нее представили нечто под названием DREAMS. В ролике творится что-то непонятное: перестрелки на летающих мотоциклах, зомби и плюшевый мишка с кувалдой... В общем,

ждем подробностей, ибо пока ни хренашеньки не ясно.

Вскоре настала очередь Destiny. Ты ведь помнишь ММО-шутер Destiny, правда? Для игры делают масштабный аддон под названием Taken King. Орикс, отец Кроты, придет за Гардианами. Да еще и армию с собой прихватит. И будет великая битва, да. Выйдет 15 сентября. Мельком показали геймплей за Иви – сестру главного героя Assassin's Creed Syndicate. Баба, что говорится, агонь. Расправляется с врагами тихо, молниеносно и порой очень изощренными методами. Такую лучше не злить. Далее всех ждал большой сюрприз – ремейк культовой Final Fantasy VII. Буря оваций захлестнула зал, особо впечатлительных выносили сотрудники скорой помощи. И кому нужны все эти новинки? Делайте себе ремейки культовой классики и горя не знайте. Сначала обновленный FFVII выйдет на PlayStation 4, после чего посетит и другие платформы. Возможно, и на ПэКу заглянет. Пока все отходили от анонса ремейка, Devolver Digital представила четыре пиксельных проекта: кровавую Ronin, средневековую Eitr, советскую Mother Russia Bleeds и драйвовую Crossing Souls.

Еще одним долгожданным анонсом для многих стала адвенчура Shenmue 3. Создатель серии Ю Судзуки долго тянуть резину не стал и сразу начал просить денег на разработку. Известный геймдизайнер все продумал и заранее запустил кампанию по сбору средств на создание Shenmue 3. Естественно, поставленная цель в \$2 млн. была достигнута за считанные часы. На момент написания этих строк бэкеры вложили в проект \$3,5 млн. К слову,

Ю Судзуки не растерялся и вскоре представил новую цель – при достижении отметки в \$10 млн. в игру добавят открытый мир. Б – бизнес. После на сцену вышел человек-улыбка Эндрю Хаус и начал рассказывать о шлеме виртуальной реальности Project Morpheus. Он стал легче, выше, сильнее. Показали стартовую линейку игр для него – пока ничего такого, чтобы вырывалось во-сторженное «yay!».





Глава студии Treyarch Марк Ламия рассказал об очередной Call of Duty. Показали нарезку мультиплеера Black Ops III: очень драйвово, зрелищно и графон вроде улучшили. Немножко. Еще раз показали Star Wars Battlefront. Теперь уже нам представили кооперативный режим и пустынно-скалистую планету. Смотрится все так же круто и в духе «Звездных Войн». Ну, и кто бы сомневался, что на сладкое Sony припасет Uncharted 4: A Thief's End. И действительно, было так сладко, что одно место чуть не слиплось. Концентрация экшна зашкаливает: перестрелка на оживленном рынке, погоня на джипе, во время которой Нейтан Дрейк с товарищем разнес полгорода. Графически новый «Анч» выглядит просто невероятно. Хочется заморозить себя и выйти из криосна, когда игра уже поступит в продажу. Uncharted 4 планирует добраться до релиза в первом или во втором квартале 2016 года. Эксклюзивно для PS4, естественно.

Марио в стране грибов

На территории СНГ игры Nintendo жалуют не особо. Сложно объяснить нашему человеку, зачем ему нужно в сотый раз покупать Mario, и почему очередная надцатипятая часть Pokemon — игра, созданная не только для дошколят. Вот мы, например... этого тоже не понимаем. Новую часть Uncharted, к примеру, ждет каждый в нашей редакции. Даже наша новая уборщица (старую мы сдали в ремонт). А вот грядущую Star Fox Zero для Wii U не ждет никто. Мы верим, что кто-то из наших читателей ее все-таки ждет и мы пишем это не зря. Новые приключения звездной лисички жди этой осенью.

Видимо, разработчики устали делать новые части Mario, и потому выпустили Super Mario Maker — игру, в которой игрокам предложат самим создать платформер с уса-тым водопроводчиком. Еще показали новый Metroid. Делают ее не для Wii U, а для 3DS. Обещают кооператив в четверых. А вот когда покажут английскую версию ужастика Fatal Frame: Maiden of Black Water, мы даже

перестали зевать. Выходит этой осенью на Wii U. Также анонсировали Mario Tennis: Ultra Smash — теннис с персонажами Марио-вселенной. Больше ничего добавить. Под конец показали JRPG Fire Emblem: Fates. Игрушка выйдет в светлой и темной версиях (японцы это любят) в 2016 году на 3DS.

Прогулка по Таймс-Сквер

Square Enix в своей презентации использовала тактику «хлеба и зрелищ». Сходу нас начали забрасывать зажигательными



роликами Just Cause

3, в перерыве между которыми глава компании рассказывал всякое интересное о развитии игр Square Enix. Третья часть походов Рико Родригеса — настоящий симулятор веселья и взрывов. Мы пытались посчитать, сколько взрывов было произведено в одном из роликов, но сбились на цифре 368. Взрывной экшн выходит 1 декабря.

Platinum Games привезла с собой короткий трейлер продолжения NieR, о которой сейчас неизвестно ровным счетом ничего. Потому мы ничего о ней и не скажем, а лучше сразу перейдем к демонстрации Rise of The Tomb Raider. Хотя и тут говорить нечего. Маленький ролик со взрывами, шахтами и медведями. Зато показали мобильную Lara Croft GO. Помнишь Hitman GO? Это типа того, только с Ларкой и гробницами. К слову о «Хитмене»: представили еще одно видео, посвященное великому множеству вариантов убийства своей цели. Смотрится убийственно хорошо. Под конец побаловали геймплеем Deus Ex: Mankind Divided, в котором Адам Дженсен продемонстрировал несколько новых примочек и пополнившийся оружейный арсенал. Сыграть за полчеловека-полумашину для убийства мы сможем уже в следующем году.

Выход на царскую платформу

Впервые за всю историю E3 на выставке прошла конференция, посвященная

исключительно PC-геймингу. Спасибо компании AMD за это. В отличие от остальных презентаций акцент PC Gaming Show был сделан больше на общении с известными разработчиками, чем на громких анонсах. Тем не менее, последних оказалось не так уж и мало. Конференцию посетил Фил Спенсер, отвечающий за подразделение Xbox. Он анонсировал PC-версию файтинга Killer Instinct и Gears of War: Ultimate Edition. Зарглянули на PC Gaming Show и сотрудники Blizzard. Студия сейчас работает над бесплатным прологом к StarCraft II: Legacy of the Void под названием Whispers of Oblivion. На протяжении трех миссий мы узнаем, что произошло с Зератулом после событий Wings of Liberty. Шон Мюррей из Hello Games также присутствовал, сообщив замечательную новость: PC-версия No Man's Sky выйдет одновременно с консольной. А Obsidian анонсировала первое DLC к своей ролевой игре Pillars of Eternity — The White March. Было еще много чего интересного, но, увы, журнал не резиновый, а потому придется закругляться. Жди интересных preview на самые крутые проекты, показанные на E3, в следующих выпусках.



КОЛЫБЕЛЬНАЯ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ



Жанр:
Adventure

Разработчик:
Flying Cafe for Semianimals

Издатель:
Flying Cafe for Semianimals

Системные требования:
Процессор: Core i3
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GTX 460 /
Radeon HD4850
3 ГБ свободного места

Многие говорят об играх как подвиде искусства. Но далеко не каждый сможет дать внятный ответ, что же имеется в виду. Другое дело, искусство в целом: для кого-то – это не поддающиеся сравнению работы Микеланджело или Ван Гога. Иной же будет восторгаться инкрустированным алмазами черепом или распиленной на пополам акулой. То же и в играх. Симфония взрывов *Just Cause*, поэзия *Child of Light*, арт-исполнение *Braid*, философия *BioShock* или история Ведьмака – у каждого геймера есть свой, личный взгляд на игры как искусство. Впрочем, в одном все виды искусства схожи – истинное искусство не нуждается в доказательствах.

А поутру они проснулись

Cradle – это один из наиболее необычных игровых проектов последних лет. Три года назад мы писали, что Cradle – это искусство в чистом виде. Совершая свои первые, робкие шаги навстречу неизведанному, начинаешь понимать насколько тонкая, чувственная эта игра, насколько глубокая история разворачивается перед нашими глазами. Cradle сложно назвать игрой. Обычная игра подразумевает развлечение. А «Колыбель» (название игры в переводе) – это настоящее приключение, в процессе которого нам предстоит найти ответы на множество вопросов, собрать части истории в единое целое. И необычно тут все. История, антураж, герои, даже жанр – постапокалиптическая научно-фантастическая

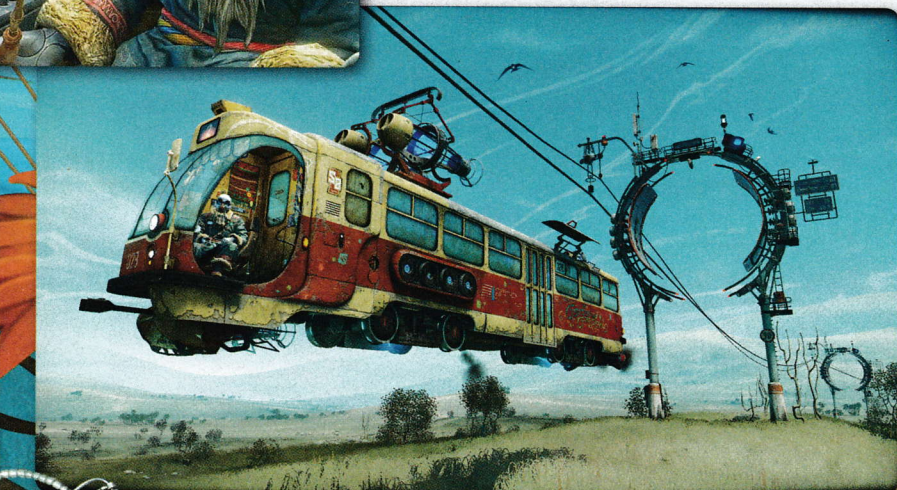
адаптивная экшен-приключение в открытом мире с элементами романтики, мистики, антиутопии и философии.

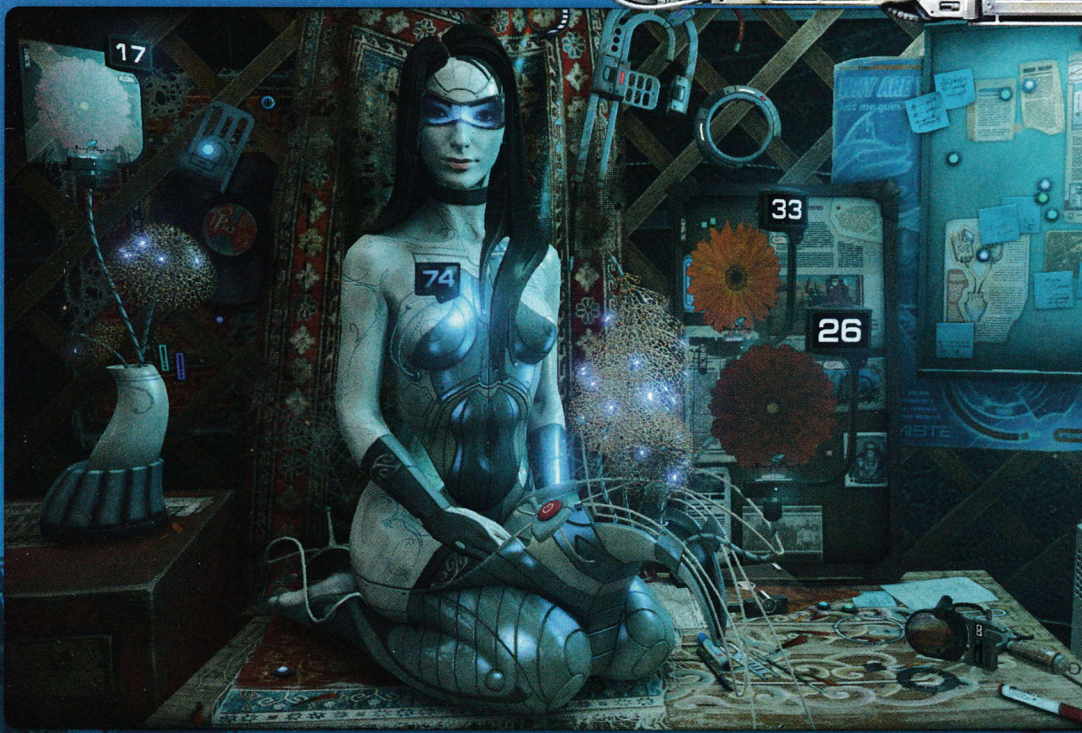
Берегись! Неосторожный запуск игры автоматически перенесет твое сознание в другую реальность. Очутившись в этом необычайном, волшебном месте забываешь обо всем. Тут некуда спешить, время застыло, замерло в свете полуденного солнца. Это необычная игра, в которой можно словить дзен в полном смысле без употребления дополнительных веществ. Пытаясь разобраться в происходящем и рассматривая окружение, волей-неволей приходишь в дикий шок. Боги, да мы же в монгольской юрте посреди степи! А вон там, это что – парк аттракционов? Что здесь вообще происходит? Что курили разработчики?

Выясняется, что ты – главный герой по имени Энебиш – страдаешь амнезией вследствие неаккуратного обращения с тонкой техникой. Девушка-робот по имени Ида по непонятной причине не хочет включаться. Что поделать, вечно эти китайские запчасти ломаются в самый неподходящий момент. Да еще и орел где-то запропастился! Как быть – непонятно. Но впервые очутившись в подернутой легкой дымкой степи, забываешь о заботах и невольно задумываешься, а когда ты в последний раз вот так просто лежал на земле, смотрел в небо, слушал взволнованный щебет ласточек и наконец-то жил, чувствовал по-настоящему?

На рассвете человеческой эры

И вот, придя в себя и собравшись с чувствами, начинаешь собирать информацию о происходящем. Благо, юрта усыпана обрывками и вырезками из га-





зет, записками и письмами. К тому же, в юрте раскидано огромное множество предметов. Практически каждый из них что-то значит, почти каждый можно взять и в определенный момент использовать – знать бы только зачем и когда!..

Руководствуясь извечным вопросом «кто виноват и что делать?», мы начинаем решать загадки – не настолько сложные, чтобы вызвать взрыв мозга, но и не примитивные. Пытаясь включить девушку-робота и собирая части ее механического тела, мы покидаем уютные стены юрты и отправляемся в путешествие к стенам парка аттракционов. В первый раз поговорив с Идой, в первый раз увидев местный трамвай и его водителя, в первый раз проникнув на территорию парка аттракционов – ты будешь словно рождаться заново. Решение каждой задачи оставляет приятное послевкусие и самое главное, сдвигает с места сюжет, раскрывая все новые и новые детали истории.

Помимо решения типично квестовых задач – найти предмет, применить его на другой предмет и заставить все это работать – нам предстоит поучаствовать в аркадных мини-играх в местном парке развлечений. Игроку предстоит пройти всего четыре игровых павильона. Удивительно, но именно из-за этих павильонов CD Project отказались выпускать игру в их сервисе цифровой дистрибуции игр GOG – мол, мини-игры показались им слишком сложными. Поэтому, по словам разработчиков, после общения с GOG, игрокам дали возможность пропускать павильон, если что-то не ладится с игрой. На наш взгляд, мини-игры более чем удались. Увидеть и пережить каждую из них – замечательный способ развеяться и сменить обстановку. В игре выдержан идеальный баланс между повествованием, геймплеем, поиском пасхалок и решением загадок. Скучно не будет.

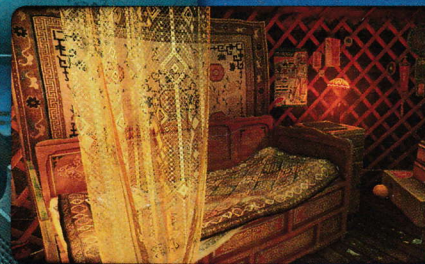
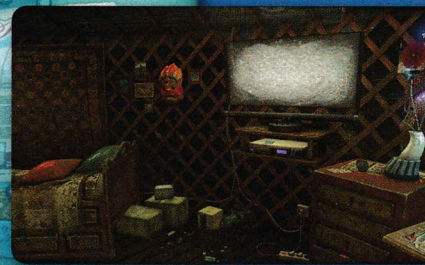
К слову, сюжет в игре – одна из самых сильных ее сторон. Честно говоря, мы бы с удовольствием прочитали бы книгу по мотивам Cradle.



Огромное количество тематических линий – переселение душ, вечная жизнь, спасение человечества, а также тема природы, открытие себя и других – всего и не перечислить. В игре затрагиваются весьма серьезные и местами провокационные темы. Некоторые сюжетные повороты шокируют неподготовленного геймера, поэтому наш тебе совет – запасись валерьянкой. Эта игра, словно яркий сон, будет преследовать тебя и во сне, и наяву – словно хорошая книга, в которую ты погружаешься без остатка. Предупреждаем – далеко не каждому удастся раскрыть все детали сюжета с первого раза. Лишь повторное прохождение позволит ответить на оставшиеся вопросы. И только самые настойчивые, самые внимательные смогут связать все паззлы воедино и понять, почему же игра называется Cradle – колыбель.

Рай в шалаше

В эпоху, когда почти все игры выпускаются на Unreal Engine и поэтому похожи друг на друга как



Блиц-интервью с креативным директором игры Ильею Толмачевым

– Тяжело ли было после «Сталкера» переключаться на адвенчуру? Почему именно этот жанр?

– Совершенно не тяжело. Наоборот, после «Сталкера» хотелось нового. Этот жанр выбрали потому, что хотели чего-то спокойного, созерцательного, с деталями и историей.

– Значит, и место действия брали неслучайно?

– В оригинальном сне, который послужил основой для игры, действие происходило в степной стране, засушливой, с каменистой почвой, с холмами. И там было маленькое жилище, напоминавшее юрту. Почти наверняка во сне имелась в виду Монголия (прим. ред. – в одном из интервью Илья говорил, что во сне он очутился в теле маленького, молчаливого монгольского ребенка, живущего в полном одиночестве в юрте посреди степи. Все элементы игры – антураж юрты и странный, высокотехнологичный парк аттракционов – Илья увидел именно во сне).

– Геймеры сравнивают игру с легендарной серией Myst. Справедливо ли такое сравнение? Можно ли ее вообще сравнить с другими играми?

– Да, у Cradle есть общие черты с Myst. В Myst локации подавались игроку как места с определенным вкусом, настроением. Игроку предлагалось коллекционировать впечатления. Cradle ставит перед собой очень похожую задачу. На стилистику и атмосферу Cradle повлияли также Half-Life 2 и Another World.

– Сколько понадобилось времени для воплощения мечты в жизнь?

– Работа над сценарием началась в 2010 году, летом. Игра выходит летом 2015. Получается пять лет.

– Какая часть работы над игрой была наиболее сложной? Какая отняла больше всего времени?

– Сценарий и диалоги давались тяжелее, чем все остальное. Особенно диалоги. Трудно было оттого, что в каждый диалог нужно было уместить огромное количество информации, не потеряв правдоподобности. Часто я застревал на таких участках повествования, в которых персонажи переходят с одной темы разговора на другую, не связанную с предыдущей. Выдумывать такие переходы было мучительным занятием, но результатом я доволен.

– Результаты действительно поражают воображение. Никогда не думал, что смогу влюбиться в девушку-робота. А хотелось бы тебе жить вечно в теле робота?

– Жить вечно было бы неплохо. Все равно в каком теле.

– Значит киберпанк нужен человечеству?

– Киберпанк привлекает тем, что оспаривает представление о человеческом теле, как о вершине инженерной мысли. Он отводит телу роль механизма, который можно изменять и совершенствовать. Это – еретический тезис, а поскольку в нашем обществе все еще широко распространены религиозные предрассудки – еретические идеи сохраняют задор и свежесть.

– В чем особенность Cradle для тебя как для разработчика/автора?

– У нее очень необычный, глубокий вкус. И чем ближе к финалу – тем глубже.

– Ждут нас еще игры по вселенной Cradle?

Прелесть вселенной Cradle в том, что она ограничена рамками одного проекта. Игра сделана таким образом, чтобы большая часть истории осталась за кадром и своим присутствием оставляла приятное послевкусие. Cradle незачем расширять – там все сказано. Мы с удовольствием займемся каким-нибудь новым проектом.



сиамские близнецы, разработка тольяттинских программистов Unigine – словно глоток свежего воздуха в потоке клонированных игр. В течение разработки движок значительно эволюционировал, вследствие чего картинка смотрится вполне современно. Правда, не все задумки удалось реализовать. К примеру, на куполе аттракциона развешаны голубые флаги, и в ранних роликах они развевались на ветру на большом расстоянии. Но при оптимизации разработчикам пришлось понизить настройки физики. Теперь паруса развеваются, только если подойти к ним вплотную. Также, к сожалению, разработчикам не удалось сделать так, чтобы предметы можно было аккуратно ставить на поверхность стола. А еще у персонажей нет лицевой анимации – от нее пришлось отказаться по техническим причинам.

Впрочем, некоторые вещи получились даже лучше, чем задумывались изначально. Количество мелких предметов в юрте зашкаливает, при этом практически каждый из них обладает физическими свойствами. Вначале планировалось рассказать всю историю во время дня, не меняя положение солнца. Но в игру добавили и ночь, и дождь с молниями и громом – всего семь времен суток. Погода меняется при переходе от главы к главе. В игру добавили возможность повышать настройки графики, чего поначалу не планировали. На высоких настройках детализации Cradle выглядит завораживающе, но и система понадобится соответствующая.

Самое интересное – это глаза героев, вернее, нестандартная технология их отображения. Оцифрованное видео глаз актеров перенесли прямо в игру. Вследствие чего немногочисленные герои воспринимаются по-настоящему живыми. Быть может, это одна из главных причин, почему история воспринимается столь остро – потому что этим глазам нельзя не верить.



Музыка наших сердец

Отдельной похвалы заслуживает музыка. Легкий эмбиент с восточными мелодиями и вокалом напоминает работы знаменитых музыкальных коллективов Delerium и Asura. Каждая композиция уникальна и самым непостижимым образом подчеркивает атмосферу и каждый сделанный шаг. Это один из тех редких саундтреков, которые можно слушать вне игры в наушниках.

А какая тут озвучка персонажей!.. Редко когда слышишь в игре настолько сильную актерскую игру. Украинская студия «Омикрон» подарила голос Анны Чиж Иде. Украинский ведущий Павел Скороходько «оживил» Энебиша. А машиниста Табаху озвучил голос нашего детства Евгений Малуха (сериал «Альф», мультсериалы «Симпсоны» и «Фурама»). В общем, это 100-процентное попадание. И самое главное – игра выходит и на русском, и на украинском языке. Актеры сделали два варианта дубляжа для игры – неоценимый подарок для всех украинских фанатов!

И если ранее предполагалось, что продолжительность проекта составит всего два часа, то в финальной версии можно рассчитывать на 6-8 часов неповторимого геймплея. Кстати, Cradle – идеальный способ провести незабываемое время со второй половинкой. Игра гарантированно понравится девушкам. Конечно, к хардкорным геймерам вышесказанное не относится. Ведь достоверно известно, что у трюхардкорных геймеров нет девушек. Кому нужна девушка, если уже почти собрана коллекция ножей в CS:GO и докуплен очередной хук на Пуджа! Если ты из таких трюхардкорщиков, есть вероятность, что эта игра не для тебя.

Вадим [propeller] Ковалевский

Вердикт

Украинские игры появляются на свет не столь часто, как хотелось бы. Сказывается слишком много факторов – то воз украли, то власть меняется, то брат оказался вдруг и не брат, и не друг, а так... Впрочем, украинский игрострой выстреливает хоть и редко, но метко. Серии «Метро», «Сталкер» и «Казак» прогремели на весь мир. И вот теперь, когда ты играешь в новую, необычайно красивую игру Cradle от киевской студии, душа поет от гордости за свою страну. Это одна из наиболее прекрасных, необычных игр в жанре adventure. Редко любовь разработчиков к своему детищу ощущается настолько сильно! Прекрасный сюжет, неземная музыка, потрясающая атмосфера – игра вызывает невероятный восторг! Возможно «Колыбель» не найдет путь к массовой публике, а возможно станет мгновенным шедевром на века – сложно предсказать реакцию западных геймеров. В одном сомневаться не приходится – до чего же талантливые и прекрасные люди живут в нашей стране!



РЫЦАРЬ ДОРОГ



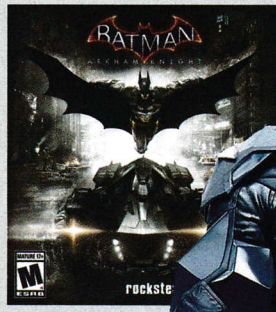
Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Rocksteady Studios

Издатель:
Warner Bros.

Системные требования:

Процессор: Intel Core i5-750
2.67 ГГц / AMD Phenom II X4
965 3.4 ГГц
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 660 /
AMD Radeon HD 7950
45 ГБ свободного места



PC | PS4 | XOne

Это самолет? Это птица? А фиг его знает. Ночь же, нихрена не видно! Стремный Рыцарь вновь выходит на ночную охоту и вновь над мрачным городом нависла большая опасность. Такой стабильности и постоянству можно только позавидовать. Но как-то не завидно почему-то. За последние годы серия Batman: Arkham уже успела немного приестся. Уже нет той радости, тех мурашек по телу, когда примеряешь на себя черный плащ и маску с острыми ушками. Разжечь интерес и растопить любопытство перед игрой в Arkham Knight был призван тот факт, что перед нами последняя часть трилогии от студии Rocksteady. А значит, нас ждет эпик, мощный финал и суперприз – Бэтмобиль!

Бэтмен, которого мы заслуживаем

Rocksteady Studios нужно отдать должное, ведь они сделали своего уникального Бэтмена. Ребята представили свое немного необычное виденье известного персонажа комиксов, из-за чего интерес к нему вспыхнул с новой силой, подпалив брови особо любопытным. Они как Кристофер Нолан, только в мире игровой индустрии. Arkham Knight – их третья по счету игра в этой серии. Если ты вдруг насчитал четыре, то знай: Arkham Origins – не их рук дело. Так вот, третью и заключительную часть парни решили сделать с особым размахом. Видно, что в разработку они вложили всю душу, почки и сердце, став почетными донорами.

Я сам обожаю Arkham City, но при ее прохождении мне не хватило ощущения масштаба. Игре не удалось убедить меня в том, что город настоящий. А вот Arkham Knight

удалось. Рассекая ночной Готэм по воздуху или на четырехколесной Плотове, не устаешь любоваться его красотой и аутентичностью. Небоскребы действительно похожи на небоскребы, а не на их сплюснутые версии. Вот та игра о Бэтмене с открытым миром, которую я ждал! И я погрузился в город с головой. Барьер между реальным миром и виртуальным был преодолен, и на пару дней я выпал из жизни и перестал отвечать на звонки (позже оказалось, что мне никто не звонил, но суть не в этом).

Пугало огородное

А начинается наше супергероическое приключение с не совсем привычного для серии ракурса, если точнее – вида, а если еще точнее – от первого лица. Играем мы за некоего копа, решившего спокойно победить в местной кафешке. Как ты уже догадался, внезапно что-то пошло не так: все посетители превратились в страшных зомби и начали убивать друг друга. Хмм... а было бы действительно неплохо увидеть новую часть Бэтмена в декорациях зомби-апокалипсиса. Но это не тот случай. Виновным в инциденте оказался наш старый знакомый Пугало, который отравил посетителей газом отнюдь не веселящим. Газ вызвал галюны, люди начали видеть друг в друге монстров и тут же принялись забивать друг дружку до смерти. Это была лишь демонстрация, настоящий праздник Пугало пообещал устроить в скором времени, причем за-



верил, что на этот раз газа хватит на всех жителей города. Ему бы в политики, честное слово. В общем, людей оперативно эвакуируют и в Готэме помимо полиции остаются одни лишь мародеры, убийцы, отбросы и прочие скисшие сливки общества. И пачка главных плохишей, желающих расправиться с Бэтменом. Долгая ночь ждет нашего героя...

Очень приятно, рыцарь

Момент с кафешкой в начале игры очень показательный. Такое ощущение, что кто-то из Rocksteady записался на курсы кинорежиссеров – постановка и подача сценария на высочайшем уровне. И пусть сюжет полон клише и штампов, наблюдать за происходящим очень интересно. Так же интересно, как и узнать, что же это за Рыцарь Аркхема такой. Фигура для вселенной Бэтмена совершенно новая, ранее ни в играх, ни в комиксах не встречавшаяся. По крайней мере, под именем Рыцарь Аркхема. Все, что нам известно о персонаже поначалу, так это то, что он сотрудничает с Пугалом и очень-очень сильно хочет сделать главным герою больно. Это невольно наталкивает на мысль, что судьбы Бэтса и загадочного плохиша в прошлом каким-то образом пересекались.

Хотя сам по себе, как персонаж, Рыцарь Аркхема не совсем удался. Нет у него ни особой харизмы, ни изюминки. Какой-то он... никакой. «Я убью тебя, Бэтмен!», «Ты ответишь за это, Бэтмен!», «Ты еще пожалеешь!», «Это еще не все!». Огоспади, да заткнись ты уже, генератор шаблонных цитаток для типичных злодеев. Правда, стоит отметить, что такое вспыльчивое поведение, опрометчивость и заикливость на Бэтсе в дальнейшем объясняется. Этот персонаж такой не потому, что сценаристы не смогли хорошо его прописать и подать, а потому, что он должен был таким стать в связи со сложившимися обстоятельствами. Ну все, во избежание спойлеров я замолкаю и перехожу, наконец, к самому вкусному



Для тех, кто в Бэт-танке

Мир игры заметно больше, чем был в Arkham City. Если точнее – в пять раз больше. А потому и не удивительно, что в распоряжение героя поступила его главная игрушка – Бэтмобиль. Агрегат выглядит весьма дерзко, внушительно, опасно и чертовски стильно. На первых порах. Вскоре к нему привыкаешь и привязываешься, словно к маленькому, миленькому щеночку. Серьезно. Нажимаешь на кнопку, а он уже тут как тут. Весело мигает фарами и задорно пробуксовывает, словно просит себя выгулять. Так и хочется почесать ему за ушком. Управляется машинка легко и приятно, а при обнаружении угрозы в лучших традициях Трансформеров превращается в... танк.

И тут начинается какой-то World of Tanks на стероидах: ракеты, взрывы, пулеметные очереди. Мать моя женщина, отец мой генерал, куда я попал? Бэтмен, ты ли это? Пострелушки очень разнообразили знакомую механику, но Бэтмобиль годится не только для этого. Погони с перестрелками, гонки на время, решение загадок – это лишь малая часть того, для чего пригодится наш четырехколесный товарищ. К примеру, можно как следует разогнаться и катапультировать Бэтмена





высоко-высоко. Бэтмобиль крепко вплетен в механику игры и может управляться дистанционно! Героя загнали в угол, перекрыв единственный выход? Переключаемся на автомобиль, подъезжаем к поганцам сзади и посылаем им нежданчики из пушек. Ну разве не прелесть? Хочу и себе такой!

В темноте сидит, на врагов глядит

Разнообразие — ключевая черта Batman: Arkham Knight. Раньше весь игровой процесс в основном состоял

из зачистки помещений:ходишь в комнату, пытаешься тихо перебить всех супостатов по одному и идешь в другую комнату. Здесь же игра на каждом шагу подкидывает тебе разные мини-игры и нестандартные задачки. Геймплей не превращается в рутину, постоянно радуя чем-то новеньким и необычным.

Сюжетная линия посвящена Пугалу и Рыцарю Архэма, пободаться с другими знакомыми злодеями можно опционально в цепочках дополнительных миссий. Больше всего, пожалуй, запомнились задания Загадочника. Этот буйно помешанный гражданин взял в плен Женщину-Кошку и нацепил на нее ошейник. Нет, не от блох. В данный аксессуар встроена взрывчатка, которая сдетонирует, если Киска выйдет за пределы определенной области. Снять ошейник можно при помощи девяти ключей (у кошек ведь девять жизней), которые выдаются за прохождение разномастных загадок и пазлов. Спасти жизнь нашей старой знакомой в латексе — чем не стимул пораскинуть серым веществом.

Есть и более традиционные задачки. Вместе с Рыцарем Архэма в Готэм прибыли и его многочисленные войска, мгновенно оккупировав город. Повсюду стоят блокпосты, ездят танки, летают беспилотники. Именно освобождением Готэма от этой швали и можно заняться в перерывах между выполнением сюжетных миссий. Трофеи Загадочника также заботливо разбросаны по всему миру в самых труднодоступных местах. Попробуй собрать их все, не сломав при этом мозг. У меня не получилось — пришлось сдавать мозг в ремонт.

Главное, чтобы костюмчик сидел

Итак, Готэм кишит врагами, вооруженными до зубов и одетыми по последнему писку военной моды. Как же быть нашему мышонку в такой непростой ситуации? Очень просто, ведь мышонок — миллиардер, чья компания постоянно снабжает его новыми гаджетами, улучшениями, апгрейдами и прочими обновлениями прошивки. Так в распоряжении протагониста поступил обнов-

Бэткостюм V8.03

Внешний и внутренний слои костюма сделаны из титанового волокна, но самое интересное между слоями. А именно магнито-реологическая жидкость, которая мгновенно твердеет при ударе, давая возможность более эффективно контратаковать в ближнем бою. Жидкая броня гибче, чем привычная броня со сверхпрочными волокнами. Повышенная маневренность позволяет нейтрализовать несколько ничего не подозревающих целей в быстрой последовательности.

ленный костюм версии 8.03, значительно улучшив его защиту и маневренность. Отныне Бэтс может тихо подкрасться и лихо вырубить одновременно до трех врагов. Все это приправлено эффектным слоу-мо и выглядит круче, чем во всех этих твоих кинобоевиках. Мышонок также научился юзать бэтарапги и тросомет прямо на лету.

В остальном боевка похожа на предыдущие части и все так же основана на правильном миксовании атак и контратак. Разве что на стороне врага появились противные саппорты, которые заряжают своих коллег электричеством, в результате чего их становится невозможно атаковать в лоб. В редкие моменты нам дают поучаствовать в парных драках — это когда к Бэтсу присоединяется кто-то из друзей, и они оба начинают раздавать люлей толпе окруживших их негодяев. В такие моменты разрешают свободно переключаться(!) между персонажами и даже использовать совместные добивания. Думаю, я еще долго не забуду, как плечом к плечу с Найтвингом повалил полсотни бравых вояк. Зрелищное рубилово, ничего не скажешь.

На ночь глядя

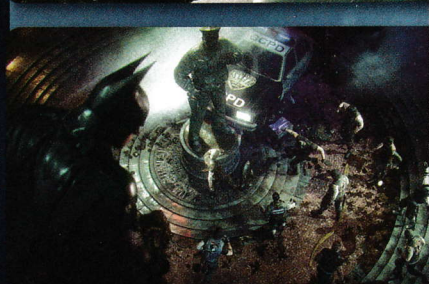
Rocksteady продолжают удивлять, с каждой частью выжимая все больше и больше соков со старичка Unreal Engine 3. Картинка в Arkham Knight вполне

соответствует современным стандартам, лаская все центры наслаждений истинных графоманов. Город, несмотря на свои немалые размеры, щеголяет просто немыслимым количеством деталей — глаза реально разбегаются и порой даже сложно определить в этом бардаке из предметов силуэт противника (приходится активировать детективное зрение). Модельки персонажей, особенно женских, хочется рассмотреть до дыр. Эффекты не отстают — на капли дождя, отскакивающие от плаща парящего Бэтмена можно смотреть вечно. Ну ладно, минут пять без перерыва так уж точно. И да, никаких подзагрузок ни в городе, ни при посещении зданий. Молодцы, Rocksteady. Я уже хотел было испечь вкусный торт, дабы отправить его в студию разработчиков, как вдруг увидел километровый список жалоб на баги, глюки и ужасную оптимизацию PC-версии. Лично я проходил игру на PS4 и был крайне доволен качеством. Запустив же проект на своем PC, я действительно столкнулся с дичайшими проседаниями и подвисаниями. Пришлось понижать качество графики и безжалостно вырубать смачные эффекты, дабы все стало более-менее играбельно. В общем, ПК-бой снова обделили. Как всегда, обещают все залатать будущими патчами. Пока же с покупкой именно PC-версии лучше повременить.

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

Финал Arkham-трилогии однозначно удался. Погрязший в преступности огромный город манит своими неоновыми огнями — руки так и чешутся навести здесь порядок. Рассказанная история полна клише, но наблюдать за развитием событий от этого менее интересно не становится. Arkham Knight постоянно балует всякими мини-играми и необычными задачками, не давая игровому процессу скатиться в рутину, а самая заметная новинка серии — Бэтмобиль — не просто является средством передвижения от «А» до «Б», но и тесно вплетена в игровую механику. Заметных проблем у проекта нет, разве что технического характера и только в PC-версии. В остальном перед нами безоговорочный Меггейм и просто лучший симулятор Бэтмена ever.



Партнер обзора

GameShop

интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31





Жанр:
MOBA

Разработчик:
Blizzard

Издатель:
Blizzard

Системные требования:
Процессор: Intel Core 2 Duo
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce 7600 GT /
HD 2600 XT
10 ГБ свободного места

БОЛЬШОЙ ПУШ

Даже под угрозой пыток саркастичными отзывами троллей школьного разряда сложно поверить, что гениальные умы Blizzard могут допустить осечку в разработке нового проекта, поскольку само понятие нового для этой студии весьма сакрально и предельно свято. Кажется, что если они берутся за сотворение очередной вселенной, то это решение заблаговременно победное, а сам продукт потенциально оригинален, ведь из-под их наковальни либо выходит игровой шедевр, либо не выходит ничего, и так было всегда. Но в последнее время ребята подсутились и решили запустить ручонки во все известные соревновательные жанры, в одном из которых уже давненько плавает парочка зубастых акул. Отожрав своего монстра жемчужно изысканными идеями, разрабы выпустили его на свою личную арену многопользовательских сражений, впоследствии чего «Герои Шторма» вобрали способности всех известных классов – убийцы конкурентов, бойца за революцию геймплея, поддержки фанбазы и специалиста по киберспортивной лиге.

Поголовно неудержимые

От среднестатистического игромана разработчика отличаются не только профессиональные навыки и специфика творческого мышления, но и сила духа, что позволяет им нарушать общепринятые нормы, навязывать свое виденье и делать прививку нового опыта, не комплексуя как маленькая лысая девочка. Спору нет, ступить на плотно заминированное врагом поле MOBA-игр без угрозы уже на первом шагу отлететь в кусты забвения сочными кусками – дело тяжкое. Но порой из виду уходит то, что должно бросаться в глаза прежде всего – на классическую арену вышли не безликие щеглы, а самые что ни на есть элитные бойцы миллионами любимых миров, а сами арены перестали быть классическими – запахло модерном. В рот мне ноги, да это самый эпичный слет ветеранов за всю историю игропрома, когда десятки легендарных героев собрались на цифровой сковороде Нексуса, чтобы жарить друг друга до посинения глазниц!

И это нормально, что их не сотни, а именно десятки – дай боже до рейтинговой лиги освоить хотя бы несколько, поняв тонкости управления, варианты прокачки умений в их грамотном сочетании с талантами других участников сражения, как со стороны соратников, так и противников. Дьябло надоело загорать в аду, потя-

гивая фруктовые коктейли, Нова закупила бронбойных, Керриган наточила коготки для свирепых женских разборок, а Король-лич со своим отпрыском вывалили скилы на честный замах с прочими отморожками, прежде остудив горячих бойцов до уровня этих самых леденцов. При этом условия битвы разбавлены дополнительной задачей карты, которых здесь великое множество, а свежeweжатых принципов геймплея настолько много, что я боюсь, абы главвред не ультанул в меня за перевыполнение объема текста (и вообще, ему едва удалось вырвать меня из цепких лап «Хотса» на честный обзор). Но будем лаконичны и последовательны.

Бронбойные берем, прорываем и дерем

Заметно, что каждая опорная точка игры возводилась с целью добиться невиданной доселе динамики сражения, чтобы матчи протекали быстро, при этом для новичков интересно и комфортно, а для опытных участников с щедрым стратегическим размахом. Так, каждый персонаж обладает набором талантов и деревом навыков, которые в процессе раскачки либо усиливают базовые способности, коих три штуки на рыло, либо открывают дополнительные, что дает возможность создавать разномастные билды, а порой выстраивать

Герой танцпола

Хочешь посмотреть, как твой герой исполняет брейк-данс или жжет макарену? Пропиши в чат во время игры команду /dance и наблюдай, как твои тиммейты ритмично звереют от твоего безалаберного ракования!

абсолютно нетривиальные боевые модели, что уже под завязку загружает пятаками копилку вариативности. Мало того, некоторые чары обладают пассивными характеристиками, как вот невидимость или регенерацией, и абсолютно все — одной из двух героических способностей на выбор. Дело же не в количестве возможных комбинаций, которых можно наплодить как зергов, а в количестве полезных наборов умений, которые будут действительно иметь применение в широком спектре боевых ситуаций. Подобная структура прокачки акцентирует внимание на ролевой части и тесном командном взаимодействии, уровень которого на порядок выше, чем у других представителей жанра.

Таким образом, одного персонажа можно отыграть в совершенно разных назначениях с различной эффективностью, поэтому единоправильных сборок попросту не существует, а сочетание пяти героев в одном пуле и десяти на одной карте нереально расширяет тактическое пространство для экспериментов. В «Хотсе» очень приятно изучать новых для себя героев, но притершись к одному любимчику, сложно заставить себя добровольно знакомиться с другими. Поэтому «Близы» решились на гениальный ход единорогом — еженедельно открывать публичный доступ к ограниченному списку игравельных персов, выставляя в ротацию по шесть морд лица. Хочешь не хочешь, на полновременной основе работают только приобретенные крепыши, и это превосходно, ведь каждый день на протяжении недели ты волен обкатывать свеженького героя, и каждый герой не перестает удивлять глубиной навыков, манерой их реализации, а также отличным балансом. Не без перевесов, но в общем, все более чем годно.

Штормовики

Что характерно, индивидуальный уровень отсутствует как таковой, а полученный в процессе опыт сливается на общий счетчик команды. Таким образом, все игроки получают левел-ап и открыва-

ют способности высшего ранга одновременно. Это, во-первых, исключает критический дисбаланс по силе отдельных персонажей, во-вторых, стимулирует работать слажено и старательно. Доминировать в соло над толпой врагов не получится, даже если разрыв по уровню весьма ощутим, что возвращает приоритет в командные рамки. Соответственно, достижение максимальной стадии развития всех участников группы за относительно короткое время делает матчи не только быстрыми (в среднем 15-20 минут), но и бесовски насыщенными. Интересно, что время возрождения зависит не от количества смертей, а от уровня команды — чем он выше, тем дольше павшие герои лижут на респе фонтан. И это вполне оправдано, ведь ранние убийства дают отрыв по экспе, а массовые сливы на поздних этапах наказывают потерей контроля карты на длительный срок.

Но и тут разработкам удалось соригинальничать — некоторые чары умеют выкупать моментальное возрождение за счет уникального ресурса или в силу наличных способностей. Также на волне креатива был создан герой, который на самом деле — три героя в руках одного игрока! Кроме того, боевая механика предусматривает ведение прицельного огня, а разные умения ограничены зоной поражения или дальностью действия, что предъявляет высокие требования к меткости игрока и умению контролировать чара, особенно, когда один выстрел или удар решает исход сражения, а то и всей партии. Отдельной похвалы заслуживает система сбора статистики, поскольку урон по героям, осадный урон и лечение в равной степени влияют на формирование доли опыта, что сводит ценность всех персонажей к единому знаменателю, при этом сводя на нет классовую дискриминацию.

Бодание на картах

По большому счету, разнообразие, многогранность и динамика — это три ключевых качества



Мясной цех

30 июня (для нас это пока еще будущее, а для тебя — уже прошлое) Heroes of the Storm обретет красочной локацией под названием Battlefield of Eternity, а ряды бойцов пополнятся Мясником из вселенной Diablo. Жалко самого героя, ведь в Нексусе невозможно ни крови вражеской отцедить, ни отправить супостата на разделочную доску — придется бедолаге довольствоваться ошметками и потрохами в цифровом формате.



до небесных храмов. При этом на каждой локации присутствует так называемая третья сила, и сила эта немалая, растущая по мере развития команд и возникающая либо в случайных, либо четко обозначенных местах в конкретное время боя.

Для подчинения нейтральной стороны необходимо выполнить определенное условие раньше или успешнее противника, получив тем самым значительное преимущество, которое подкладывает вражине упитанную и мерзкую стрыгу. Например, за подкуп пиратского капитана Черносерда его кораблик начинает смачно лупить форты вражеской команды; за сбор трех даров те же форты, уступивших в дополнительной задаче героев, клеймятся проклятием и лишаются функции обстрела: количество черепов, содранных с подземных крипов и босса на отдельной мини-карте, решает, какого уровня громадный супостат по кличке Могильный Гolem пойдет крушить строения вашего противника, при этом следующий бугай вырастет на том месте, где завалят предыдущего. В некоторых увальнях можно вселиться собственноручно, прежде выполнив ключевое условие. Так, тима, собравшая сотню семян в ночное время суток, получает в распоряжение далеко не аленький цветочек с мощными отростками.

Внимание, приближается буря!

Каждая локация предусматривает такой себе сюжет, при этом основная цель остается прежней — отряд в синих трусах должен уничтожить центральную вышку отряда в красных трусах и наоборот, а третья сторона всего лишь дает возможность более мобильным, скиловым и смекалистым ребятам склонить чашу весов на свою сторону, тем самым освежая игровой процесс и значительно расширяя стратегические горизонты. Как бы эпично это не звучало, но это еще не все. На уровнях также имеются лагеря и боссы, которые завсегда

«Героев Шторма», обросшие как минимум еще словарем позитивных эпитетов, в значительной степени благодаря множеству различных игровых карт, число которых близится к юбилейной десятке. И это не визуально модифицированные полигоны одного назначения, а идейно разные арены, каждая из которых имеет как индивидуальную географию, дизайн и масштаб, так и уникальную задачу разной степени важности. От больших территорий на три линии, до компактных на две, от темных гробниц,





ЛИГАлизация

По достижению 30-го и 40-го уровня аккаунта и приобретения десяти героев, игроку открывается доступ к индивидуальным и командным рейтинговым боям соответственно. При этом в Лиге героев можно, как и в рандоме, играть в одиночку либо отрядом до пяти человек, в то время как в Командную лигу пускают исключительно полным составом. Даже если игрок соответствует минимальным требованиям, прежде, чем входить в рейтинг, рекомендуется изучить как минимум по два героя каждого класса, поскольку здесь матчмейкинг работает несколько иначе, нежели в Быстрой игре, — на основе пиков и банов, с учетом MMR и рейтинга, количества сыгранных боев и уровня. Кроме того, на данный момент как на гербицидах растет профессиональная лига, и наша родная NaVi показывает отличные результаты на соревнованиях, побеждая в турнирах или занимая топы. А поскольку игра только начинает пускать киберспортивные корни, стать их небольшим отроком есть возможность практически у каждого геймера. Даже у тебя!

Евгений [Kvovan] Абрамов

рады оказать поддержку своим порабителю, вот только сам механизм подчинения нейтралов имеет очень тонкую деталь — после уничтожения лагеря необходимо выждать пару секунд до полного заполнения шкалы захвата, но если в эту зону залетит вражеский герой, шкала остановится до окончания замеса, а наемники уйдут под ручку с командой победителя. Распределяться по лайнам для эффективного поглощения опыта, при этом рассчитать тайминги захвата нейтралов и боссов без потери преимущества в других местах, а также выполнение задачи карты с учетом составов команд и схемы прокачки каждого героя под натиском врага, истребление которого требует не наличия ядерного армора, а прежде всего, хирургической точности и умения применять свои абилки в быстро меняющихся обстоятельствах и постоянно нарастающем темпе — смело отсылай в кругосветное путешествие по интимным достопримечательностям всех, кто узколобо заявляет о казуальности «Героев Шторма».

Герои шопинга

И когда понимаешь, насколько непросто заключить ряд подобных новшеств в едино гармоничную и рабочую экосистему, которая развивается самими игроками, сохраняя при этом обратную связь, хочется отблагодарить уважаемых Blizzard

за успешную реализацию непростой задачи. Но donating я все равно не буду. Хотя, пожалуй, возьму этот улетный костюм для Джайны, да и Малфуриона не помешает отмарфетить. А какие элегантные маунты украшают виртуальные полки — парочку точно прикуплю! На самом деле, финансовая политика реализована очень достойно. Купить за реал можно любого героя, особые скины, уникальных ездовых тварей и ускорители опыта. Но поднакопить виртуального бабла на желаемый комплект героев, даже топовый, труда не составит, как и на дополнительные спецификации обликов. Источником голды послужат прокачка персонажей, у каждого из которых индивидуальный левел, повышение уровня профиля и выполнение ежедневных заданий. Если ты не ленивый, то, симметрично, богатым будешь, а если разморило напрягаться, то в «Героях Шторма» тем более делать нечего.

Не стоит оставлять за бортом и техническую часть исполнения. Насколько детально проработаны локации и анимации, превосходно отрисован дизайн, озвучены эффекты и герои, как обыграны их способности, взаимодействие с другими персонажами, подчеркнуты их характеры с частыми отсылками к сюжетным моментам игр, из которых те прибыли на виртуальную арену, — все это создает легкую, бодрую и очень живую атмосферу.

Вердикт

«Герои Шторма» способны превратить каждый бой в незабываемое зрелище и доселе невиданное шоу, что критически важно для киберспортивного снаряда. Игра, в которой экшен длится с первых секунд на протяжении всего матча, при этом создавая эпичную атмосферу букетом карт, героев и боевых задач. Чистый игровой баланс, отполированные игровые механики и блестящая система прокачки. Перед тобой легендарные персонажи, мечта стратега, альфа и омега и просто эталон жанра — по крайней мере бабуля Диябло одобряет.

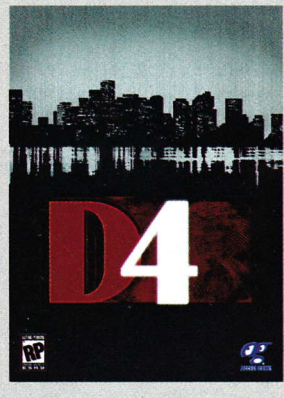


D4

PC | XOne

Жанр:
AdventureРазработчик:
Access GamesИздатель:
Microsoft Studios, Playism**Системные требования:**

Процессор: Intel Core 2 Quad
Q9550 2.83 ГГц
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 470/
AMD Radeon HD 6870
10 ГБ свободного места



Есть такие люди, которые слепо верят в то, что после какого-то необычного происшествия у них появились суперсилы. Кто-то утверждает, что может предсказывать будущее, кто-то – что способен читать мысли собеседника, а кто-то по линиям на руке умеет определять точное местонахождение потерянного месяц назад носка. Чаще всего мы стараемся не вести длинный диалог с такими уникальными представителями социума и посылаем их в одно место. Какое? Пусть сами «увидят» с помощью своей суперсилы. Но ведь есть те, кто каждый день живет в таком ненормальном бедламе, пытаясь найти компромисс с этими «чудо-людьми». Кому как не главному герою Dark Dreams Don't Die об этом знать.

Это же безумие. Нет, это детектив!

Уже с первых минут D4 кажется какой-то непонятной и ненормальной. На экране появляются такие нестандартные личности, что непроизвольно возникает желание на время выйти из игры, перевести дыхание и покурить на балконе чашечку кофе. Здесь во всем чувствуются нотки японского безумия и креативного подхода. Мне показывают какую-то видеовставку, скормивают первую сцену, после чего сюжетная линия делает резкий разворот на 360 градусов и прыгает через двойную сплошную.

Успеть за порывом мысли сценаристов поначалу кажется невозможным. Тебя кормят порциями непонятного варева, которое не только имеет экзотический вкус, но еще и не спешит перевариваться организмом. Японцы умеют сделать какой-то непонятный психодел и закрутить сюжет буквой «зю», но D4 – это уже перебор. Для начала нужно осознать, где ты, кто ты, что ты делаешь, и лишь потом можно развалиться в кресле и начать получать удовольствие от игры.

Я помню, что я ничего не помню

За время полного прохождения (всего каких-то 4 часа) успеваешь словить извратливую сюжетную нить за хвост, после чего она выскальзывает, потом

снова ее настигаешь, а затем опять полный ступор. И ты сидишь с отвисшей челюстью и нервно моргаешь одним глазом. Понять и полюбить D4 с первого раза получится далеко не у каждого, но, видимо, так и задумывалось разработчиками. Аventura подсаживает подобно каким-то японским плюшкам – только добрался до финальных титров, как ее снова хочется запустить, чтобы вновь вернуться в этот наркоманский мир. Спустя какое-то время сюжет даже начинает обретать черты адекватности.

Частный детектив Дэвид Янг два года назад пережил страшную трагедию. Его жена погибла, а сам он получил пулю в голову. После такого обычно не выживают, но, видимо, параметр «удача» у героя был прокачан нехило. Из-за травмы головы Дэвиду полностью отшибло память, и все, что он помнит о том злополучном дне, это последние слова его возлюбленной: «Найди D». Согласен, с чертами адекватности сюжета я немного погорячился. Пережив такой стресс, Дэвид не стал просиживать штаны на диване, заедая горе сладким и пересматривая все сезоны сериала «Касл», а решил самостоятельно расследовать убийство любимой. Во время расследования Янг понимает, что у него появился новый дар – когда он прикасается к вещам, которые относятся к смерти его жены, то на какое-то время перемещается в прошлое.



Паранормальный детектив

Я бы еще мог привыкнуть к такой нестандартной завязке и играть себе дальше, расследуя убийство жены, но D4 на этом не останавливается. Она залазит в твой мозг и начинает обхватывать его своими корнями, после чего плотно вливается в серое вещество. В игре тебя везде окружают непонятные люди с какими-то странными наклонностями. Начнем с того, что в квартире Дэвида живет женщина-кошка. Все ассоциации с Бэтменом тут неуместны. Местная женщина-кошка – простая девушка, у которой крыша поехала набекрень. Она ходит по квартире, что-то мяукает себе под нос, царапает мебель и любит сидеть на телевизоре. Возможно, она еще и гадит по углам, но, слава Ктулху, создатели Dark Dreams Don't Die додумались этого не показывать. В процессе игры ты встретишь еще немало сумасшедших фриков. Сцена в самолете так и вовсе порадует запредельной их концентрацией на квадратный метр, но я, пожалуй, воздержусь от подробностей. Это тот случай, когда нужно увидеть самому.

Пойнт энд фрик

Мне кажется, тебе до сих пор непонятно, что вообще нужно делать в этой игре. Не переживай, в отличие от сценаристов D4, я сейчас все под-

робно объясню. Проект позиционирует себя как авантюра с элементами point-and-click. Если ты играл в подделки Telltale Games, то здесь будешь чувствовать себя как рыба в воде и селедка под шубой. Дэвид бродит по квартире, иногда заглядывает в другие локации, попутно перемещается во времени и засыпает. Порой нужно срочно подойти к холодильнику, чтобы поесть или найти кусок хлеба на улице. Выживай, как хочешь, а шкалу выносливости нужно регулярно пополнять иначе главный герой попросту свалится с ног, и эпизод придется переигрывать.

Параллельно со своей обычной жизнью приходится выполнять различные задания, которые помогают разгадать историю убийства жены и получить узнать второстепенных действующих лиц. Загадки в игре достаточно простые, основной акцент создатели решили сделать на диалогах, персонажах и окружении в целом. После каждого выполненного задания главный герой делает какие-то умозаключения и начинает рассказывать, что ему дало то или иное действие и к чему оно приведет. За этим действительно приятно наблюдать, и постепенно начинаешь понимать, что здесь происходит.

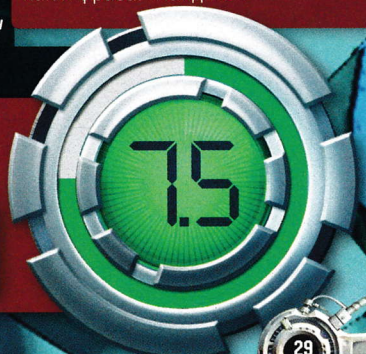
Влад [Ghost] Тучин

Продолжение следует?

К сожалению, на данный момент выпущен лишь пролог и два первых эпизода D4. Игра разошлась небольшим тиражом, в чем виновата и сама Microsoft, которая не удосужилась сделать такую креативному проекту громкую рекламную кампанию. Самое обидное, что заканчивается D4 на самом интересном месте. Увидим ли мы когда-нибудь продолжение, остается такой же загадкой, как и фраза: «Найди D».

Вердикт

Детектив, расследующий дело с помощью своих необычных способностей, – тема уже не новая даже для видеоигр. И, возможно, нас бы ждал очередной клон, если бы за разработку не отвечали японцы. D4 – отличный детектив с интересным сюжетом но его безуминка придется по душе далеко не каждому. К тому же, история еще не завершена и пока не ясно, дождемся ли мы когда-нибудь финала.



MAGICKA 2

Жанр:

Action-adventure

Разработчик:

Pieces Interactive

Издатель:

Paradox Interactive

Системные требования:

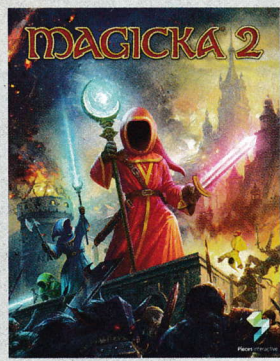
Процессор: Dual Core 3.0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: GeForce 550 /

Radeon HD 5850

3 ГБ свободного места



«Война никогда не меняется...
Кроме тех случаев, когда война
меняется»
Ветеран Войны Волшебников

УЛИЦЫ ПОДБИТЫХ.
ЗНАХАРЕЙ

Кажется, в последнее время создатели «Магики» слишком интенсивно размахивали волшебной палочкой, бодро кастуя новые главы своей маленькой, но весьма увлекательной истории. И пока виртуальные арены ломаются под натиском стихийных прокленов, а бандформирования чародеев меряются силушками, вторая часть любезно приглашает на смачный лапоть сюжетной романтики, который, тем не менее, придется по зубам только усидчивым и устойчивым, ведь первостепенная задача игры – испытать твои скилы и навылет пробить смекалку, пошатнув нервную систему. Поэтому наложи щит концентрации, остуди горячий пыл знаком воды и приготовься к веселому забегу по диковинным местам с врагами по кустам!

Ты мне втираешь свежую дичь

Очевидно, вторая «Магика» наследует принцип «лучше мало, но хорошо, нежели много и ни о чем», ведь сиквел – скорее дополнение, чем полноценное продолжение оригинала. Хотя игра проходится довольно быстро, это ей ни разу не мешает забавлять одинокого или не очень путника нетривиальными элементами повествования и смелой игровой механикой. Даже наоборот – произведение в миниатюре во многом выглядит примерно и во всем смотрится оригинально, при этом играется легко, за исключением случаев, когда играется сложно. Рассказ содержит девять глав, не считая пролога с ненавязчивым обучением для новичков и забывчивых старичков.

К сожалению, куда ни глянь, волшебнику нигде не рады, ведь былая Война Чародеев ощутимо снизила популяцию гражданских, зверей и гражданских зверей, настроив остатки населения против милых карапузов, но, к счастью, у героя имеется несколько инструментов для контраргументов, которые он на каждом встречном практикует безупречно. Имеется в виду, что даже мирный поселок можно сжечь в еще более мирное пепелище, не говоря уже о вражеских лагерях, но делать этого не стоит во имя тонкого юмора, который затолкали в каждую щелочку окружения и реплики различных персонажей. Известные выражения обильно поливаются сарказмом, а сарказм обильно поливается крепкими оборотами, когда игра слов вызывает искреннюю улыбку, а сама игра поднимает настроение.

Хороший знак

Но по картам бродить – не шутки шутить, и делать это желательно предельно внимательно, ведь на пер-

вый взгляд абсолютно линейные локации богатеют секретными участками, обнаружение и посещение которых щедро награждается забавными ситуациями, внезапными встречами или уникальным снаряжением, куда же без него. Смена пейзажей не дает заскучать, а разнообразие вражеских единиц – расслабить булки. И если на морском побережье ты лихо отстреливаешь громадных раков, попавших сюда точно не за низкий приоритет в «Доте», то на лесной опушке уже сам получаешь лопатой по горбу от жирного увальня, а преодолев сквозь выюгу снежные холмы, попутно избивая лохматых козлов (в прямом смысле), скатываешься в темные подземелья к разномастным слизнякам. На ключевых этапах прохождения появляются либо задачи на логику, либо тяжелые боссы на горе, для каждого из которых методом научных экспериментов приходится выводить индивидуальную тактику, что, в принципе, касается и рядовых юнитов. Именно здесь в игру подключается все многообразие боевой системы.

Элементарно!

Арсенал маленького задиры граничит только с фантазией игрока и включает восемь основных элементов, пять из которых можно применять в одной комбинации. Интересные формулы заклинаний и мощные магии рождаются в ходе экспериментов с порядком и числом знаков. При этом физические свойства стихий являются ключевым фактором их взаимодействия. Так, луч жизни невозможно применить одновременно с лучом смерти, как и стихию шока одновременно с водой. Спелы направляются как на себя, так и на врага, в первом случае усиливая броню для повышения сопротивления стихиям, а во



втором – накручивая как точечный урон, так и дедедж по области.

В довесок имеется четыре ячейки под спецспособности с перезарядкой, как случайный телепорт, повышение скорости бега или призыв союзного отряда анаретиков, а также маленький питомец, который воскрешает героя в случае гибели. Таким образом, исход поединка зависит, прежде всего, от умения находить слабые места врагов и больно ковырять эти места палкой, правильно сочетая стиль поведения с экипировкой, особенно, учитывая, что каждый элемент снаряги видоизменяет силовую модель перса. Так, одни доспехи значительно увеличивают скорость передвижения, тогда как другие замедляют ход в угоду повышенного сопротивления ко всем типам урона, иные дают серьезную устойчивость к огню, снижая этот параметр для водных процедур и так далее.

Осторожно, очень сложно!

Мало того, обе руки волшебника заняты не тем, чем ты подумал, а орудиями труда, которые так же имеют эксклюзивные параметры. Некоторые посохи отлично работают с защитными комбо, при этом другие строго ориентированы на усиление конкретных элементов. Прочее добро создано чисто для позабавить. Ну, там лопата, леденец или мясной окорочок. Что примечательно, новые волны, доспехи и магии открываются по мере прохождения

кампании, либо серии испытаний, но реально ядерный армор достать очень даже трудно. Дело в том, что Magicka 2 имеет несколько режимов, каждый из которых накладывает на игровую процесс дополнительные условия, и чем выше сложность, тем жестче модификация прохождения, зато слаще лут и достижения.

Бегаю с бензопилой – потому и холостой

На каждой локации спрятаны алтари, откуда после активации лезут упыри, за победу над которыми волшебнику дарят заветную уникалочку, типа огненного посоха или моей любимой бензопилы. Прекрасной опцией стала возможность в любой момент сменить экипировку своего чара через главное меню без потери текущего прогресса, то бишь на свиданку с особыми врагами можно возвращаться в специфическом наряде, вдоволь тестируя и экспериментируя на максимальной сложности, которая, откровенно говоря, заточена под кооператив, ибо в соло затащить ее, кровь с попы, нереально. Здешний хардкор чрезвычайно свиреп и настолько опасен, что даже дзен шаолиньского монаха способен разлететься вдребезги уже на первой вражеской волне. Хотя и в этом есть своя перчинка – настоящий вызов любителям самобичевания и высокая реиграбельность с учетом небольшой продолжительности гарантированы.

Евгений [Kvodan] Абрамов



Вердикт

Эта обитель чарующего позитива, где любая текстовая информация выражена оригинальной шуткой или доброй насмешкой, отлично сочетает удовольствие от неспешного прохождения сюжета и решения весьма непростых боевых задач, которые временами зажимают в тиски игровые навыки, а на высокой сложности зажимают кое-что еще. Подкачала разве что маленькая продолжительность, тем не менее, здесь каждый игрок получит свою порцию фана, а искатели, ролевики и хардкорщики – даже частичку геймерского счастья.





Жанр:
Action

Разработчик:
Destructive Creations

Издатель:
Destructive Creations

Системные требования:

Процессор: Intel Core i5-750
2.6 ГГц
ОЗУ: 4 Гб
Видео: NVIDIA GeForce GTX 460/
AMD Radeon HD5850
4 Гб свободного места



БЕЗЖАЛОСТНЫЙ ПАТЛАЧ

Жестокие игры – это свой отдельный пласт и целый игровой поджанр, фанатами которого зачастую являются, как бы это парадоксально не звучало, добрые и отзывчивые люди. Да-да, представь себе, у них тоже бывают стрессы и плохое настроение, и пусть уж лучше вымещают его на рисованных человечках. Бумага, как говорится, все стерпит, а 3D и по-давно. На днях появился новый препарат для снятия стресса и релаксации. Hatred – игра, полностью сконцентрированная на уничтожении человек самыми разными и замысловатыми способами. 5-6 часов концентрированного виртуального насилия. Ня.

Postal`ьон

Перед тобой игра, которая разрушила рамки и устои геймерского сообщества, тонущего аки один известный Игорь в зомби-апокалипсисах и МОБАх. Я вот, к примеру, не понимаю, почему мне приходится начинать миссию заново, когда в Call of Duty: Advanced Warfare я случайно подстреливаю гражданского, который сам вылетает на меня, при этом игра прекрасно понимает, что я буду стрелять на любой шорох? Потому что создатели игры против жестокости и насилия над безоружными? Тогда почему я могу вырвать вражеского солдата из робота и треснуть его головой об асфальт с такой силой, что его нос вобьется в череп, кровь потечет из ушей, а его лицо с ободранной кожей проскрипит по асфальту, полируя куски торчащих из зияющей

раны костей? И это, по-вашему, гуманная сцена? Где пикеты под окнами Activision?

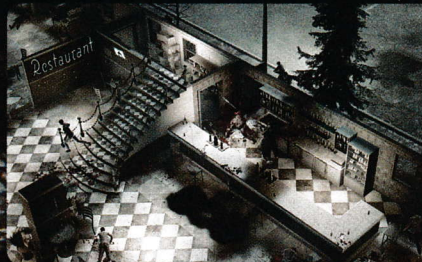
Навязанные стандарты

В игровом сообществе сложилась странная модель поведения, когда мелкая прослойка общества решает, кого можно, а кого нельзя убивать в играх. Зомби, роботы и фашисты – окей. В игре можно убивать лошадей? Все, вырезайте эту фишку или снимем игру с продаж! И это реальный случай. Делаешь убийства тысячи фрицев ржавой вилкой – все норм. Делаешь сцену с расстрелом конины – прибегает бесполезная биомасса словоблудного общества защиты чего-то там и устраивает под твоими окнами пикет. Доколе? Почему Hotline Miami – игра года и революция в жанре, а Hatred, который абсолютно про то же самое, – ненужная поделка, недостойная внимания? Это с чего бы? Кто решает, какая убивалка пикселей гениальная, а какая – бесполезная? Игрок? Вот уж точно нет.

Всех убью – один останусь

Казалось бы, есть ли вообще смысл в сюжете для игры таковой направленности? Вряд ли. В Contra на «Денди» мы играли с упоением с набором иероглифов вместо сюжетной линии и не жаловались. Но представь себе: в Hatred есть сюжет и даже конечная цель! Арх-задача героя (антигероя?) состоит в том, чтобы спровоцировать взрыв атомного реактора и, соответственно, уничтожение города. Да, сюжет не ахти какой, но как только в мясистый экшен начинают вливать сложный сценарий, все идет к чертям. Hotline Miami 2 и Manhunt 2 были бы намного играбельнее без попыток влихнууть в них сюжет, героев и мотивацию.





С чего началась вся драма?

Разрабы Hatred выпустили трейлер, в котором патлатый черт, словно сошедший с обложки гаражной дез-метал группы, вооружается калашом, распахивает по карманам ножи и гранаты, после чего выходит на улицу мочить людей. Это вызвало у моралфагов лютую попоболу, вследствие чего они попытались заклевать игру в Steam своими негативными отзывами. И таки добились своего — Hatred удалили со Steam Greenlight. Но вскоре вернули. Сам Гейб Ньюэлл провел собственное «мини-расследование», дабы понять, что произошло. Он также лично извинился перед разработчиками нашумевшей игры. И кто в итоге остался в выигрыше? Чего добились моралфаги? Я скажу чего — отличного пиара для Hatred.



В Hatred мы играем за патлатого чувака в косухе и с автоматом наперевес, и нам нужно убивать людей. Зачем? Потому что героя все достало, и ему хочется уйти из жизни ярко и с огоньком, прихватив с собой на тот свет как можно больше гомо сапиенсов. Это крайне реалистичный сценарий, на самом деле. В США, к примеру, такое происходит каждые полгода. Нам необходимо убивать людей, выполняя параллельно разные мини-квесты типа «расстреляй хипстеров, пришедших купить очередной яблокофон». Весело же! Что Hatred, что вышеупомянутый Call of Duty: Advanced Warfare проходят примерно за шесть часов. Вот только в первом случае — это будут 6 часов чистого геймплея, а не катсцен. Кевина Спейси и выбивания дверей. В общем, по современным меркам геймплея тут насыпали достаточно и даже с горочкой.

Картина преступления

А вот графика в игре не радует. Пусть все и скрыто черно-серо-белым цветом, даже подбитым глазом заметно, что модели сделаны очень криво и страдают от недостатка полигонов. Зато эффекты и физика разрушаемости на высоте. Можно выбивать двери, простреливать стены,

взрывать дома. Крутотенечка! Разрушаемость строений в современных играх в дефиците, а потому Hatred — отличный способ как следует отвести душеньку, ломая всех, все и вся. Очень неудачно сделаны подсказки: их пишут текстом под углом в 45 градусов, и при их чтении есть риск заработать косоглазие. Не порадовал и интеллект виртуальных болванчиков. Мирные жители слишком уж похожи на стадо. Они не пытаются напасть на тебя, убежать или спрятаться. Вместо этого они просто носятся вокруг. Зачем? Непонятно.

В любом случае после десятка трупов оперативно приезжает полиция. С ними становится уже повеселее, хотя особую угрозу полиции и не представляют. На первых порах. Чем глубже заходишь в сюжетную кампанию, тем сильнее враги. Появляются спецназовцы, а после к вечеринке присоединяется и армия. В такие моменты понимаешь, что, по сути, играешь в GTA 2 и, наконец-то, набрал заветные 6 голов. А еще в Hatred можно добивать раненых и тем самым пополнять здоровье. Креативненько. Да и просто забавно. Первые раз пятьдесят так уж точно. Потом анимации добивания начинают повторяться и уже не вызывают детский восторг.

Виктор [Гримур] Лазарев



Вердикт

Проходная, но веселая игрушка. Патлатый хмырь в косухе валит народ пачками из калаша и выносит прохожим мозги, засунув пистолет им в рот. Это клон первого Postal в 3D, это Hotline Miami без закоса под 8-битный игры, это Manhunt с пушками, это Alien Shooter без инопланетян. Это 6 часов мяса и кровичи с хэппи-эндом в виде ядерного гриба вместо Нью-Йорка.



The Elder Scrolls

ONLINE

TAMRIEL UNLIMITED

Жанр:

MMORPG

Разработчик:

Zenimax Online Studios

Издатель:

Bethesda Softworks

Системные требования:

Процессор: Intel i3 / AMD 3870

ОЗУ: 3 ГБ

Видео: NVidia GeForce 460 /

AMD Radeon 6850

85 ГБ свободного места

PC | PS4 | XOne

ТАРИФ
БЕЗЛИМИТНЫЙ

World of Warcraft, TERA, Guild Wars... Лишь одного перечисления названий всех популярных MMORPG с лихвой хватило бы, чтобы забить эти две страницы текстом. Был бы очень оригинальный обзор, кстати. И знаешь, что объединяет все эти игры? Ну, кроме того, что они рушат семьи и превращают некогда адекватных людей в задриганных. Их нет на игровых приставках. В связи с тем, что разработка MMORPG для консолей сопряжена с повышенной сложностью, игры этого жанра – редкие птицы на приставках. Но ведь многие рыцари геймпада и гарнитуры также мечтают стать эльфами 80 левела. И как им быть? Bethesda вместе с Zenimax Online нашли выход.

Консольные свитки

Если и делать MMORPG для консолей, то этой игрой просто обязана быть The Elder Scrolls Online. Почему? Да потому что механика игры практически ничем не отличается от однопользовательских «Древних Свитков». И Skyrim, и Oblivion в свое время выходили на консолях, и игралось все это дело с контроллера вполне удобно. ESO – практически то же самое, только исследовать огромный мир Тамриэля дают не в одиночку, а вместе с другими игроками. И, что примечательно, время, которое отводится на исследование, теперь неограниченно. Обновление до Tamriel Unlimited убрало ненавистную ежемесячную абонентскую плату. Купил игрушку – и играй до посинения. Однако редакция журнала предупреждает: чрезмерное

задротство может причинить критический дамаг твоему здоровью. А потому не забывай делать перерывы. Хотя бы 5 минут в день.

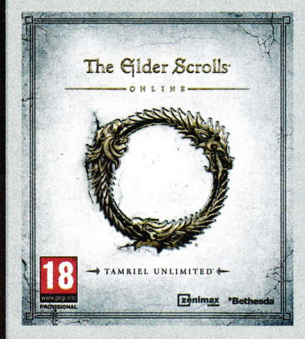
Не вставая с дивана

Начну с главного: играть в MMORPG, развалившись на диване, – обалденно. Вопреки моим опасениям, количества кнопок на геймпаде оказалось достаточно, чтобы разместить на них все необходимые и даже пару лишних функций. Абилки вешаются на три основные кнопки и два бампера, ульта же активируется, если нажать на оба бампера одновременно. Триггеры отвечают за основную атаку и блок. Удобно, практично, сухо и комфортно.

Коммуникация с другими игроками и членами группы происходит посредством аудиочата. Правда, все, что мне удалось расслышать, так это фоновые шумы и помехи вперемешку с каким-то непонятным английским диалектом. Возможно, со мной решила связаться внеземная цивилизация. Интерфейс немного перелопатили, чтобы можно было подальше расположиться от экрана и от чтения диалогов и описания предметов не вытекли глаза. Хотя, вся болтовня неписей и так качественно озвучена, так что можно расслабиться и получать звуковое удовольствие. Этому способствует и саундтрек, в котором легко узнаются знакомые по предыдущим играм серии мотивы. Мус-кор-та! Здесь народ, кофейку он нальет...

Залп ожидания

Однако погрузиться в комфорт диванного MMORPG-гейминга мне удалось не сразу. Такое в обзор





TO PLAY OR NOT TO PLAY

**TES Online в цифрах.
Год спустя**

139 139 805 970

золотых было заработано игроками

12 000 000

количество смертей в PvP

85 000 000

количество созданного игроками
оружия

13 241 445

собрано корней нирна

47 000 000

сварено зелий

1 700 000

столько раз игроки стали жертвами
скампов

2,5 млрд.

столько было убито неигровых
персонажей

рах журналисты обычно не пишут, но я не могу молчать. Получив заветный ключик игры и поставив ее на загрузку, я с удивлением обнаружил, что ждать, пока скачается сие MMO-чудо, мне придется около 50 часов. «Хэх, сейчас скорость пойдет вверх и все наладится», — подумал я. На следующий день мой энтузиазм начал стремительно падать, пробил пол нулевой отметки и исчез где-то в бездне бесконечности. Я вспомнил школьные годы, когда пытался полдня скачивать песню в тр3 через мобильный интернет.

В общем, пришлось оставлять консоль включенной и на вторую ночь. На следующее утро я обнаружил, что игра благополучно загрузилась. Радости не было предела — я упал на колени, начал восхвалять Акатоша, после чего заплакал от счастья. Владелец дисковой версии пришлось не так туго, но и не так уж и сладко. Быстренько установив игрушку с физического носителя, все равно еще нужно выкачать здоровенную 15-гигабайтную обновляшку. **ОБНОВЛЯШИЩЕ!**

Воруй, убивай, платить штраф не забывай

Что еще принес нам Tamriel Unlimited, помимо отказа от ежемесячной подписки? Много-много мелочи и две крупные купюры: системы Правосудия и Чемпионов. Первая следит за тем, чтобы воровство и прочие не совсем законные действия в Тамриэле не оставались безнаказанными. Шарить по чу-

жим домам и карманам теперь нужно с чувством, с толком, с расстановкой, дабы стража не просекла и свидетелей не было. К слову, если свидетели все же появятся, то можно сделать так, чтобы их не стало... Но это уже будет преступлением куда более серьезным, чем кража яблочка со стола. Чемпионская же система открывает безграничные возможности прокачки героя для задр... игроков ветеранского ранга. Появляются созвездия с новыми умениями, в которые можно вкладывать так называемые Чемпионские Очки. Прокачке в этой игре, как и совершенству, просто нет предела.

Древние плитки

А вот графика консольной версии как будто пришла к нам в гости с приставок предыдущего поколения. Бросаются в глаза низкого качества текстуры, простенькие модельки некоторых NPC, даже цветовая палитра получилась какой-то приглушенной. Компьютерная версия Tamriel Unlimited выдает картинку заметно получше и к тому же без ограничения в 30 fps. И раз уж я начал выискивать деготь в бочке меда, то упомяну и о раздражающих «подвисаниях», когда передвигаешься по стартовым городам. Я понимаю, что проблема вызвана ажиотажем вокруг запуска игры, и сервера еле-еле справлялись с нагрузкой, однако неприятный осадочек остался.

Daedric Prince



Партнер обзора

GameShop
интернет-магазин

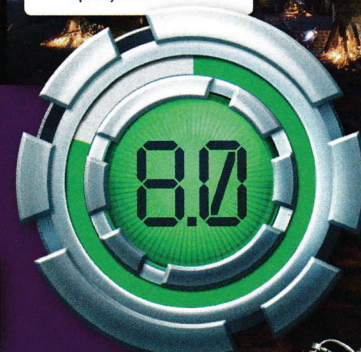
game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

Вердикт

Tamriel Unlimited — ультимативная версия The Elder Scrolls Online со всеми дополнениями, обновлениями и сглаженными острыми углами. MMO-шка берет на редкость интересными (в рамках жанра) квестами, хорошо прописанными диалогами и витающим в воздухе духом серии «Древних свитков». Адаптация под консоли прошла удачно, вот только по дороге потеряли несколько визуальных эффектов. В любом случае, рекомендую. И не потому, что на приставках больше нет альтернатив, а потому, что Zenimax Online сделала действительно хорошую MMORPG.





Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Traveller's Tales

Издатель:
Warner Bros. Interactive
Entertainment

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 7600GS/
ATI Radeon 1950
10 ГБ свободного места



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne | Wii U

ПАРК ЮРАСИКА

Помнишь, в детстве у нас были металлические и деревянные конструкторы? Можно было заинженерить домик или башню. Мы росли, конструкторы менялись (на самом деле – нет, просто в страну начали завозить заграничные игрушки). И нам завезли лего. Только после этого каждый узнал, что такое боль. Потому что, лишь наступив на детальку лего, чувствуешь настоящую боль. Пришло время отомстить всем деталькам в Lego Jurassic World, которые ранили наши тела и души.

Они не вымерли!

Лего-игры напоминают лозунг из «Покемонов» – «собери их всех!» «Властелин колец», марвеловские герои, лего-бэтмен, кубично-пухлячатый Гарри Поттер. Перечислять можно долго, пока перечислялка не устанет. Теперь же у нас есть часть и про динозавров. Что их все объединяет? Во-первых, капитан Очевидность сказал бы, что это тактистика в духе всемирно известного конструктора. Во-вторых, новые фишки и сюжетные особенности. В-третьих, все они базируются на известных фильмах/комиксах.

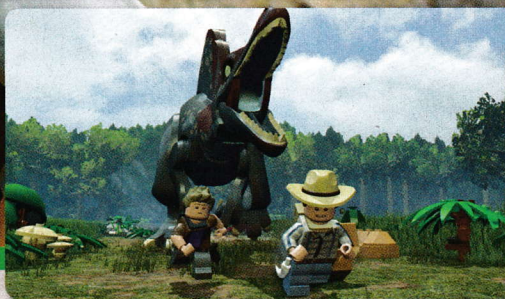
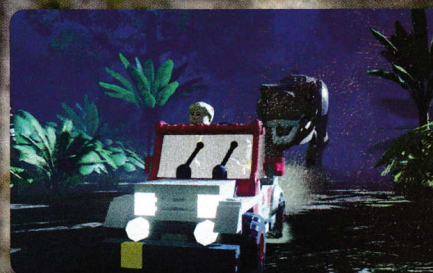
Не надо быть очень смекалистым, чтобы понять, что геймплейно и сюжетно новое творение

Traveller's Tales связано с недавно вышедшим фильмом «Мир Юрского периода». Но английские игроки – ребята заботливые. Они сделают все, чтобы игрок был максимально доволен их игрой. Поэтому история в Lego Jurassic World не тупо скопирована с нового кино, а является автономной – запутанной и увлекательной. В общем, выдыхай. Можно и фильм посмотреть, и в игру поиграть, не ощущая, что занимаешься одним и тем же.

Легозавры наступают

В игре тебе предстоит исследовать два острова: Исла-Нублар (наверное, для неопытных игроков) и Исла-Сорна. Оба они свободны для полета фантазии – какими динозаврами их населишь, так острова и заживут. Немножко ДНК первобытных ящеров, щепотку творчества, правильная рецептура эксперимента – и вуаля! Ты – бог ящеров, господь-рептилоид. Все это варганится в отдельном новом редакторе, в котором можно марафетить динозавров, настраивать их внешний вид. Ведь всем известно, что динозавров встречают по шкурке, а провожают по уму. Можно сделать трицератопса (ну путать с мышцами рук), компсогнату (нет, это не твои родители, которые сгоняют тебя с компа) или даже тираннозавра. Вот он! Вот он, динозавр твоей мечты!

Те, кто ожидал от проекта чего-то кардинально нового и срывающего башню, – ослабьте ожидания. Лучше отдайте должное разработчикам, ведь они умело адаптировали лучшие моменты фильма в играбельные элементы. Такое умение дорогого стоит, ведь, как правило, подобные вещи часто притянуты



за уши. Но этого не случилось с Юрасиком и его парком: внушительные видеоряды превратились в классные катсцены. А лучшие шутки так и остались лучшими шутками, только уже в игре. Немного стабильности еще никому не помешало, верно?

Охота на древности

Еще одна особенность этой части касается уже не динозавров, а людей. Если помнишь, раньше герои лего-игр владели разными крутыми способностями или даже суперспособностями, могли использовать навороченное оружие и т.д. В этой же игре одним из суперумений является... ныряние в какахи динозавров. Палеонтологам оставили скилл раскопок, а охотникам, не поверишь, — охоты. А вот скучный фотограф Винс сразу становится интереснее, когда узнаешь, что он способен ослеплять динозавров фотовспышкой.

Кто-то может обвинить Lego Jurassic World в «детскости». И знаешь, он будет отчасти прав. Здесь присутствует юмор разного пошиба, но каждый обратит внимание на то, что смешно именно ему. Это как идти на мультфильм от Диснея или Пиксара: довольны и дети, и взрослые, хотя в итоге они оценят разное. Подобные игры учат не быть снобом и легче ко всему относиться. Ты хочешь серьезности и взрослости в игре,

в которой герой может нырять в какахи большой ящерицы? Seriously?

Доисторически сложилось

Что особенно порадовало в Jurassic World — это прикольные головоломки и коллекционирование. Этим можно заниматься в одиночку или вдвоем (я все еще о головоломках и коллекционировании, если что). Иногда механики повторяются, но это уже дело вкуса. Кто-то предпочитает стабильность и консервативность, кому-то же подавай новых впечатлений. Например, чтобы отбиться от динозавра, нужно тапать одну и ту же кнопку, что, конечно, не впечатляет разнообразием, но и не вынуждает скрючивать пальцы на геймпаде или клавиатуре в позе «сломанные ножки паука».

Моя любимая фишка в этой части — возможность поиграть за огромного, мощного динозавра. Это почти что быть за рулем шикарного джипа. Круто! Не каждый день доводится седлать доисторических существ. Есть в Lego Jurassic World приятности и поменьше. Например, погодная система — визуальная драматичность еще никогда не была лишней. Арт в игре смотрится шикарно. Некуда деть правду: лего-стилистика и мир динозавров — это удачная и красивая комбинация.

Алла Довгалоук

Вердикт

Давай будем честными: это далеко не шедевр, но вполне приятная и забавная вещичка. А качественная юморная игра всегда будет выделяться. Ее минус — неглубокий сюжет, который не несет смысловой или морализаторской нагрузки. Но мы ведь играем в игры, чтобы получить фан. И эта игра его дает. Это как слопать кекс, а потом жаловаться, что он был не тортом. Да, Lego Jurassic World — не торт, но здоровский кекс!



LIFE IS STRANGE

Episode 3 - Chaos Theory

Жанр:

Adventure

Разработчик:

Dontnod

Издатель:

Square Enix

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: nVidia GeForce 8800 /

Radeon HD3870

3 ГБ свободного места

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ

Как говорится, от судьбы не уйдешь. Если какое-то радостное, но чаще всего хреновое событие должно произойти в твоей жизни, то, как бы ты от него не убежал и в каких бы высоких кустах не пересидел, — беда все равно тебя найдет. Именно таким простым жизненным правилам посвящен третий эпизод Life is Strange, в котором у нашей главной героини Максимины, несмотря на ее умение отматывать время назад, проблем становится все больше и больше. Хотя, чего тут удивляться. Девушки... Если проблем нет, то они тут же придумают два десятка новых.

Это просто хаос

В каждом новом эпизоде LIS (не пугайся, это аббревиатура) разработчики словно раскрывают свои новые таланты и грани. Вот и Chaos Theory косит под настоящий детектив, в котором главные героини смахивают на современные версии Шерлока Холмса и доктора Ватсона. Современные и тинейджерские, прошу отметить, так как тело Хлои усеяно молодежными татухами, а Макс с утра до вечера лупит селфи.

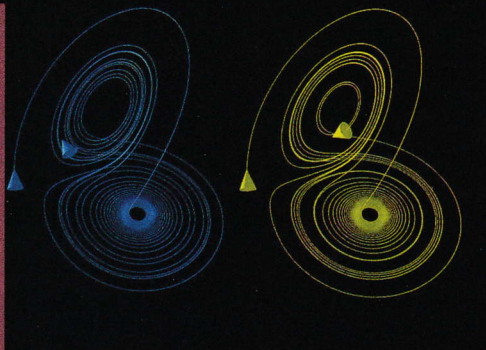
Впрочем, находить улики и компромат на подлецов из местной школы у этой парочки выходит не хуже, чем у любой другой известной пары детективов. С поправками на ветер, конечно. Не стоит забывать, что перед тобой хрупкие школьницы, а значит, ты не можешь просто так выскочить из-за угла, дать в нос зазевавшему охраннику и пойти дальше, как ни в чем не бывало. Точнее, можешь попытаться. Но после такой выходки с большой долей вероятности придется мотать. Время вспать.

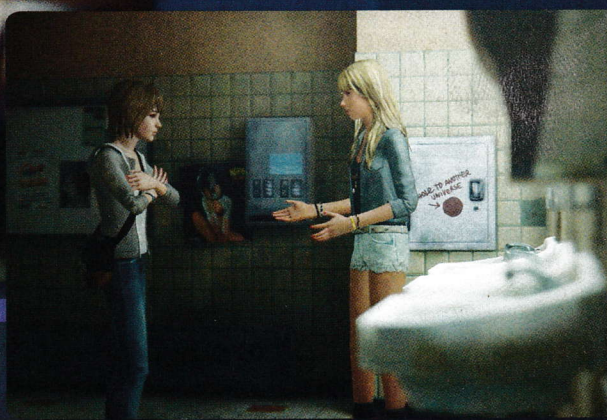
Молодежь — друг темноты

А бегать и ныкать в третьем эпизоде придется часто. И в основном в абсолютной темноте, которую Макс освещает лишь с помощью фонарика своего смартфона. Здесь могла бы быть идеальная реклама какого-нибудь известного бренда, но, к сожалению, у Максимины китайский «ноунейм». К слову, в этом эпизоде французы доказывают, что они умеют хорошо работать с движком игры при разном освещении. LIS, оказывается, способна радовать глаз эстета не только наполненными солнечным светом помещениями и яркими закатами, но и темными коморками, в которых темно, как у негра в... животе. Фонарик гаджета освещает все по законам физики, а окружающие

Чисто теоретически

Теория Хаоса — это термин, который в первую очередь имеет отношение к математике и физике. Впрочем, есть у него и весьма простая трактовка для обычной жизни. «Один сложный поступок тянет за собой другой, другой — следующий, а в конце возникает закономерность». Задумывался ли ты когда-нибудь, дорогой читатель, как одно твоё мельчайшее действие приводило к грандиозным, необратимым последствиям? Ну так вот, лучше об этом не думать, а то так можно и с ума сойти. Поверь мне на слово.





предметы при этом отбрасывают реалистичные и красивые тени.

Дикие штучки

В каждом эпизоде *Life is Strange* имеется сценка, которая навсегда врежется в память. В первом таковым являлось «дефиле» Макс по главному школьному коридору, во втором – поездка на автобусе под офигенную песенку. В третьем мне больше всего запомнился эпизод с бассейном. Создатели игры в рамках приличия раздевают героиню (нет, не этим запомнился) и дают им вдоволь поплескаться и подурочиться в кристально чистой водичке. В этой сценке вроде как и нет ничего особенного, но, уверен, она врежется тебе в память надолго. Девчонки релаксуют, никуда не торопятся, у них появляется время поговорить по душам. Такие моменты, когда сценаристы максимально раскрывают человечность своих персонажей, очень важны и было бы круто видеть их во всех без исключения видеоиграх. Как, собственно, и девчонок в купальниках.

Две подруги на досуге

В «Теории хаоса» практически все экранное время ты смотришь на об-

щение двух главных героинь. Другие персонажи входят в кадр ненадолго и очень быстро удаляются, словно люди, которые внезапно обнаружили, что кто-то снимает что-то на камеру, тогда как они закрывают вид. Сценаристы решили не скупиться и скормить тебе кучу интересной инфы о Хлои, благодаря которой начинаешь понимать, почему она покрасила волосы в цвет морской волны, грубит матери и переключается с первой передачи сразу на пятую.

Минусы, если их вообще можно назвать таковыми, у *Life is Strange* остались прежними. Речь идет о заскриптованности уровней. К примеру, в том же бассейне поплавать толком не надут – вместо этого нам показывают нарезку кат-сцен. А ведь так хотелось проплыть брасом от одного конца бассейна к другому и обратно. Наперегонки. На спор. Эх... С другой стороны, это еще раз доказывает, что некоторые современные игры нужно воспринимать как своего рода ответвление от кинематографа. Ответвление, которое часто уделяет традиционное кино одной левой и без размаха.

Артем Бойко

Вердикт

В третьем эпизоде разработчики решают позаигрывать с темой, которая наиболее полно и точно была раскрыта в фильме «Эффект бабочки». И этот флирт получился весьма недурственным (еще бы, ведь разработчики – французы). Лично я уже традиционно полностью отдался этой игре, а неожиданная развязка заставила меня еще долго сидеть у монитора с открытым ртом. Побystрее бы в этот рот затолкали четвертый эпизод...



MASSIVE CHALICE

Жанр:

Тактическая стратегия

Разработчик:

Double Fine Productions

Издатель:

Double Fine Productions

Системные требования:

Процессор: Dual Core 1.8 ГГц

ОЗУ: 4 ГБ

Видео: 256 МБ

2 ГБ свободного места

PC | XOne



ЧАША ТЕРПЕНИЯ

Передо мной лежит труп. Это бездыханное тело всего мгновение назад было моим верным соратником, а также наследником моих регентов. Думаешь, мне грустно? А вот и нет. В Massive Chalice, фэнтезийной пошаговке от Double Fine, никто никогда не расстраивается: даже родители не произносят ни слова, когда узнают о смерти своих детей. Здесь всем на все наплевать. Никто не удосуживается даже забрать тело павшего воина, чтобы похоронить его со всеми почестями, — жмурик так и остается гнить на поле боя. Да что с вами не так!?

Размножайтесь, сэр!

Как ты уже понял, в Massive Chalice не принимаешь близко к сердцу смерть своих подопечных: «Пфф, подумаешь, мне нарожают еще!» Полностью кладешь болт на всевозможные жертвы и ни к кому не привязываешься. Да, отчасти хладнокровность вынуждена: все же на дворе самая настоящая война, причем в осаде находится именно твое государство. Страна поставлена на грань выживания, а потому нет времени для любви и оплакивания павших воинов. Разумное обоснование? Бесспорно. Но в то же время разработчики, полностью исключив человечность, сделали игровой процесс... никаким.

Однажды у одного из моих регентов умерла жена. Нет, ее никто не убил — она умерла от старости. Один из рассказчиков истории, мужской голос, начинает сочувствующе что-то бормотать, но его тут же перебивает недружелюбный женский голос: «Ничего страшного, продолжаем!». Вот такая вот она — женская солидарность. Я тут же получаю задание: подобрать скорбящему (на самом деле нет) вдовцу новую партнершу. Или партнера, толерантность бы Шейфера побрала. Династия ни в коем случае не должна прерываться, и Massive Chalice превращается в симулятор свахи-повитухи. Однако разработчики не учли один критичный момент. Мои подопечные совсем не умеют любить и напоминают скорее похотливых кроликов, нежели людей, — с чего это я должен помогать им в их равнодушном размножении?

Гены модифицированы

Так как в Massive Chalice, как и в реальной жизни, дети наследуют гены своих родителей, то тебе, по идее, должно быть интересно тщательно подбирать регентам партнеров, дабы их отпрыски были как можно лучше сбалансированы по физическим и психологическим характеристикам. Но это только в теории. Разумеется, перфекционисты могут мониторить биографию каждого из подопечных, однако такие усилия не особо окупаются — эффект от наследования незначителен. Постепенно тебе становится все равно, и это — главная проблема Massive Chalice. Каждый младенец — всего лишь будущее пушечное мясо, а каждая смерть — лишь циферка в статистике. Твои подопечные в любом случае умирают в течение часа — ты о них не особо печешься, особенно если учесть, что все они одинаково одеты, говорят одни и те же фразы и даже погибают однотипно. Их вообще рожают или клонируют?

Massive Chalice кажется нескончаемой. Мои люди умирают, я выигрываю одинаковые сражения — и все это делается лишь ради того, чтобы мне нарожали еще больше мяса и открылись незначительные обновления оружия и брони. Однако я упорно продолжал играть. Я ждал. Покорно ждал «чего-то»: мне постоянно казалось, что сейчас произойдет что-то важное, что вот-вот — и я пойму, что происходит, и все подконтрольные мне лица вмиг станут чем-то большим, нежели простыми марионетками. Но ничего не происходило. Я играл — играл лишь для того, чтобы играть...





Деньги есть? А если найдем?

Студия Double Fine уже непроизвольно ассоциируется с Kickstarter. Как и в случае с авантюрой Broken Age, деньги на разработку Massive Chalice выделили сами игроки. Кампания по сбору средств прошла успешно и принесла игроделам \$1,2 млн.

Перепись населения

И я бы закрыл на все вышеперечисленное глаза, если бы получал удовольствие от самого игрового процесса. Для этого, к слову, здесь есть все условия: разработчики взбили миксером множество интересных механик, благодаря которым, теоретически, тут можно провести с десяток чудесных часов. Хороший tutorial, неплохая сюжетная завязка, фирменные «даблфайновские» смехуечки... К тому же, Massive Chalice старается быть реалистичной – здесь будущие солдаты рождаются на твоих глазах (жаль, что не зачинаются), а не появляются из ниоткуда. Казалось бы, shut up and take my grivny! Но скука и уныние мигом остужают твой пыл.

В один прекрасный момент я просто плюнул на все и запустил ускорение времени. Полетели годы: стали всплывать краткие заметки о рождении и смертях, появились предложения по проведению новых бездушных бракосочетаний. Ничего интересного. Но прошло еще немного времени и на меня наконец-то напали! Радость-то какая! К слову, в Massive Chalice можно лишь обороняться, так как право нападать разработчики не предоставили. Такая вот несправедливость.

Рожай и угрожай

Без баталий Double Fine обойтись просто не могли, ведь нужно же хоть как-то разбавить бесконечные бракосочетания кровавыми дракосочетаниями. По сути, перед нами сильно упрощенная XCOM: Enemy Unknown, которая и без того является упрощенной X-COM. Ты берешь пятерых подопечных и отправляешься пошагово рубить всех подряд. Тактикой почти не пахнет: здесь нет укрытий, отсутствует многоярусность и возможность перехватить ход противника. Плюс ко всему, все уровни унылы, однообразны, да еще и состоят из сплошных темных оттенков, на которые у меня аллергия. А вот враги в игре попадают самые разные: некоторые из них становятся неуязвимыми после первого удара, другие – брызгаются кислотой, третьи – заставляют твоих соратников стареть. К каждому из них нужен свой подход, и пока ты его ищешь – играть интересно, но как только его находишь, вся стратегия превращается в монотонный «ритуал» и сплошную рутинуuuuuuuuu. Ой, сорри, это моя челюсть от зевоты упала прямо на клавиатуру.

Лучше поиграй в:

XCOM: Enemy Unknown
Crusader Kings 2
Final Fantasy Tactics
Fire Emblem



Tsetse

Вердикт

В Massive Chalice я могу выбрать, кого на ком поженить. Я решаю, кому следует заниматься воспитанием потомства, кому – исследованиями, а кому – тренировать будущих солдафонов. Я могу играть с жизнью каждого моего подопечного. Но я не могу изменить кому-то внешность или имя. Я не могу изменить чей-то семейный герб. В конце концов, я не могу даже получить удовольствие от шинкования противников. И это слишком большое количество «не могу» портит все впечатление от Massive Chalice – настоящего аттракциона упущенных возможностей.





Жанр:
Adventure

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Telltale Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
3 ГБ свободного места

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne | iOS | Android

СЫНЫ МОНАРХИИ

В последнее время я не раз задумывался, чего жду сильнее: выхода нового эпизода сериала «Игра Престолов» или выхода нового эпизода игры от Telltale по его мотивам. И вот, после длительных раздумий, раскуривания сигары перед камином и потягивания дорогого виски из стакана ручной работы (кому-то нужно урезать зарплату – прим. ред.), я понял: лучше не сидеть летом в тридцатиградусную жару перед камином. А жду я больше всего доставки пиццы, ведь без вкусной вредной еды ни сериал, ни игра не приносят достаточного удовольствия.

Давай наливай, поговорим

На пятый сезон сериала зрители нарекают, мол, слишком много разговоров, слишком мало действия, излюбленных всеми сюжетных поворотов и неожиданных смертей персонажей. Что ж, заявления были вполне оправданы до определенной точки событий, которые ударом с разворота дали под дых всем смотрящим. На этом закончим обсуждение сериала, ведь речь идет не о нем, а о новом эпизоде игры от Telltale под названием Sons of Winter. К слову, я упомянул небольшой недостаток пятого сезона потому, что у обозреваемого эпизода такая же проблема. Здесь разговоры и созерцание не самой насыщенной сюжетной линии выходят на первый план, а непосредственно действия отодвигаются на второй план. Да, план был лишним...

Дикая зевота

Но я бы не сказал, что с «Сынами зимы» все очень плохо, и Telltale в этот раз скатились. Они просто не

допрыгнули до той планки, которую задали сами себе прошлыми эпизодами. С первого до третьего эпизода игра набирала скорость, сбивая игрока со стула кучей разноплановых событий и ситуаций, и к четвертому решила ударить по тормозам. Сделала она это резко, спору нет, но мы ведь пользуемся ремнями безопасности и лицом в монитор не улетели, правильно? Теперь настал черед говорить больше, а действовать меньше. Судя по всему, главная цель эпизода – донести до нас больше дополнительной информации в преддверии приближающегося финала.

Джон Подснежник

Как обычно, разбросанные по всему Вестеросу члены семьи Форрестеров находятся в центре всех происходящих событий. Коротко поведаю о самом главном из сюжетной канители. В «Мече во тьме» сюжетные линии всех персонажей оборвались на крайне напряженной ноте, и теперь мы, наконец, можем узреть продолжение банкета. Начнем с Гарета. Его приключения на Стене вызывают наибольший интерес, ведь там есть Джон Сноу, а там, где есть Джон Сноу, происходит все самое интересное (закон сериала). После убийства Бритта, человека, который лишил Гарета семьи, наш герой попадает под раздачу командующего Стеной и отправляется в увлекательное путешествие в темницу Черного Замка в ожидании дальнейших разбирательств. А что Джон? Он просто присутствует при этих событиях. Этого достаточно. Ня.

ДНРис

Эшер, наконец, добирается до Кхалиси, которая дислоцируется в курортном городе Миэрин, с просьбой помочь. Он рассказывает ей о том, что один из ее дракончиков пустился во все тяжкие, скитается по всяким грязным пещерам, ест людей и нюхает





корректор. Дейенерис не в восторге от таких новостей, слово за слово... И тут проскакивает один интересный момент: заметно, характер Матери драконов сериального образца и характер персонажа игровой версии ощутимо отличаются друг от друга. То ли так задумано, то ли в ее характер специально добавили «сущности». А еще у меня родилась одна безумная теория. Дейенерис освобождает Мизрин, но жители города не в восторге от ее политики и всячески противятся этому. Она вводит туда свои войска и буквально захватывает его силой. То есть Кхалиси проводит своеобразную аннексию Мизрина, устраняя несогласных личностей и насильно вводя свою политику. Я вот к чему: Дейенерис – это Путин. Хорошо, что я бросил пить те таблетки, прописанные врачом. Теперь я ясно вижу правду! Вперед, Сыны Гарпии! За свободу!

С миру по Мира

В другой части континента Мира Форрестер, владея, пожалуй, самой важной информацией касательно дома Форрестеров, при этом пребывая дальше всех от своей семьи, и, ко всему прочему, находясь в ситуации крайне опасной для ее жизни, всячески старается сделать все от нее зависящее во имя спасения своей семьи. Что? Предложение сложно читается? А ты представь, как Мира тяжело

находиться в описанном положении! Еще один Форрестер, Родрик, крутит шуры-муры с одной дамочкой и собирается начать маленькую войну ради нее. Подача и постановка событий, к сожалению, в этот раз немного подкачала, но за ее развитием следить все так же интересно. Несмотря на присутствие в игре знаковых персонажей из сериала, главные герои игры все еще выдвинуты на первое место.

Белый отходняк

Можно заметить еще одну проблему «Сынов», заключающуюся в том, что все только собираются действовать, но еще не действуют. Парочка ярких моментов присутствует, однако задействованы в них второстепенные персонажи и особых последствий за ними не следует. Да и уступают эти сценки по напряженности тому, что мы уже видели. Зато можно вдоволь насладиться разговорами между персонажами. Как я уже писал, данный эпизод направлен на донесение к игроку дополнительной информации, что в дальнейшем может очень пригодиться. Этаким переходный момент между эпизодами. Мостик. Промежность. Я все.

Hellblazer

Вердикт

Увы, на данный момент Sons of Winter – самый слабый эпизод, как в плане постановки, так и в плане повествования. Вполне вероятно, что после резкого удара по тормозам в данном эпизоде, в последующих мы будем наблюдать уже резкий разгон. Очень хотелось бы, чтобы это было именно так. Кушать попкорн и зевать – не самое приятное времяпровождение.



КазакИ 3

Жанр:
RTS

Разработчик:
GSC Game World

Издатель:
GSC World Publishing

Дата выхода:
4 квартал 2015 г.

PC

САЛО С МОЛОКОМ

Бывает так, что ты перестаешь верить в чудеса: тебя больше не умиляют котейки, мимишные енотики перестают быть няшами, и даже увечья других людей уже не доставляют радости. Но тут, словно по мановению волшебной палочки, сделанной из трости лепрекона и пропитанной слезами единорога, одна из крутейших украинских геймстудий возвращается на передовую, да не с пустыми руками, а с продолжением культовой стратегической серии. Конечно же, речь идет о «Кзаках»! О тех самых, за которыми ты проводил дни и ночи в компьютерных клубах лет десять назад.

Казацкому роду...

В далеком 2001 году оригинальные «Кзаки» вскружили голову и влюбили в себя многих поклонников стратегических игр. Оно и не мудрено, ведь на тот момент у адептов клавиатуры не было такого разнообразия в играх, как сейчас. Но не стоит думать, что при давешнем скудном выборе геймеры были рады любому трэшаку, который выпускали под видом игр. Наоборот, угодить потенциальным покупателям было крайне сложно, и если твоя игра продавалась, то ты уже мог надевать солнцезащитные очки и ехать в закат на бриллиантовом кабриолете. Или на красном «Феррари»...

GSC действительно постарались, чтобы выкатить на рынок качественный продукт. За все время существования студии было выпущено пять игр «Кзаки», три из которых – увесистые аддоны. Основой геймплея стала необходимость развивать свою на-

цию: добывать ископаемые, обеспечивать народ пищей, улучшать военную мощь и сражаться со своими врагами. Разработчи-

ки предоставляли на выбор три типа игры: кампании, одиночные миссии и случайные карты с возможностью выбора уровней сложности. Достаточно, чтобы безвылазно сидеть у компа месяцами и питаться лишь одной пиццей с доставкой на дом.

Ми – українська нація

В первых «Кзаках» было представлено шестнадцать наций, и чтобы игра не превратилась в сборище овечек Долли, каждой народности при создании вручили по особой плюшке в руку и отправили в торжественное шествие по локациям. А плюшка-





ми этими стали уникальные юниты. Игрок в зависимости от количества своих ресурсов способен создать нехилую такую армию и даже оплатить услуги наемников. В рядах солдат, в соответствии с историческими особенностями нации, также числятся и индивидуальные воины, которые наделены определенным рядом умений, что зачастую становится решающим фактором в бою. Не считая количества твоего золота. И развитости страны. И уровня науки. И запасов еды. И полезных ископаемых. Ну, ты понял.

Многим игрокам полюбилась возможность брать своих врагов в плен, после чего коварно использовать их и оккупированные территории с постройками в своих целях. Как видишь, элементы ратства в игре никто не отменял. Отличным дополнением «Казakov» также стали пользовательские модификации. Любый игрок с кривыми извилинами и прямыми руками (главное, чтоб не наоборот) мог почувствовать себя озорной рукодельницей и переключить игру на свой вкус и цвет.

Старая казацкая песня на новый лад

После того как GSC объявила о прекращении своей работы, многие обильно взгрустнули, ибо из-под клавиатур этих умельцев вышло достаточно качественных проектов, чтобы посадить геймеров на



крючок. Однако спустя три года студия ошарашила всех не только известием о том, что никто не закрывался (просто ребята взяли легкий творческий отпуск за свой счет), но и анонсом новеньких третьих «Казakov».

Как заявили сами разработчики, игра станет улучшенной и доведенной до идеала копией самой первой части. Основным нововведением является новый движок, который заставит текстуры сиять в твоих наполненных слезами радости глазах. Юниты будут выглядеть словно Аполлоны, сошедшие с небес, а детализация карт будоражить твою эстетическую натуру в течение всего прохождения. В сети тем временем появляется все больше и больше подробностей и сплетен о проекте. Поклонникам серии становится все тяжелее отличать правду от сладких иллюзий. А потому «Шпиль!» решил поставить все точки над славной украинской «i» и напрямую спросил игроделов о том, что же нас такое интересное ожидает в «Казак 3».

На наши вопросы любезно согласился ответить PR и маркетинг-директор студии GSC Game World **Валентин Елтышев**.



Вопрос, который напрашивается сам собой: почему после вашего, скажем так, возвращения вы решили начать именно с продолжения «Казakov»? Решение принималось коллективно? — Сама идея создания третьих «Казakov» витала в воздухе уже давно. Около трех лет



игра против компьютера и многое другое.

Ожидаются ли какие-нибудь кардинальные изменения в механике?

— Это как раз один из основных аспектов, который мы постараемся перенести в новую игру максимально близко к оригиналу. Мы считаем механику первых «Казаков» невероятно удачной. Не исключены мелкие правки, но кардинальных изменений в рамках релиз-версии не будет. Но в модификациях возможен очень широкий ассортимент изменений.

Будет ли влиять на развитие боя рельеф местности, погода или, может, настроение юнитов?

— В третьей части рельеф также будет иметь существенное значение, и при правильном использовании будет давать невероятное тактическое превосходство. Благодаря реалистичной баллистике, холмы и плато смогут неплохо защищать от залпов артиллерии и мушкетов, а находящиеся на возвышении юниты будут иметь превосходство в дальности стрельбы.

Расскажите о новом движке. Что такого интересного он позволил вам реализовать?

— Новый движок идеально заточен под создание игр-стратегий. Он способен обрабатывать десятки тысяч отдельно управляемых юнитов одновременно, при этом не сильно загружая компьютер. Во время тестирования при 20 тысячах юнитов на карте игра уверенно работала на компьютере трехлетней давности. Динамическим освещением и прочими красотами сейчас

назад наконец появилась возможность воплотить в жизнь задуманное. Можно начать с того, что мы сами являемся фанатами этой игры, провели в сражениях тысячи часов. Нам действительно хочется показать классический и выверенный геймплей «Казаков» современным игрокам. Ну и, конечно, порадовать им давних поклонников игры. Да и ремейк первой игры компании — первый после возвращения... вы понимаете ;)

В интернетах ползает слухи о том, что нас ждет перерождение первой части. Речь идет о ремейке с новым графическим или о чем-то кардинально новом, но содержащем дух оригинала?

— Мы берем за основу первую часть, так как, по нашему мнению, ее геймплей был самым динамичным, и он нам очень нравится, добавляем новые исторические сингл-кампании. Игра делается на абсолютно новой технологии — полное 3D, современная архитектура с мощным инструментарием. Также мы обеспечим выход большого числа пользовательских и официальных модификаций, существенно изменяющих игровой опыт.

Можно ли будет детям прогуливать уроки истории, вместо этого изучая ее, играя в «Казаки 3»?

— Прогуливать уроки вообще не полезно. Боюсь, даже пятерка по истории не

поможет, когда родителей вызовут в школу из-за прогулов) А если серьезно, то в построении сингловых кампаний мы работаем с историческими консультантами. Миссии и события будут иметь историческую основу, воспроизводить интересные, значимые сражения и происшествия того времени.

Сколько будет одиночных исторических кампаний в игре и сколько примерно они отнимут времени при полном их прохождении?

— На момент релиза в игре будет пять исторических кампаний. Они увлекут игроков на десятки и сотни часов. Время во многом зависит от амбиций самих игроков и их навыков. Например, желающие пройти все миссии на высоком уровне сложности, могут положить и сто часов. Но и получить соответствующее удовольствие от сложных тактических головоломок.

Планируете ли вы добавить в игру мультиплеер? Если да, будет ли он доступен в день релиза?

— Конечно! Мультиплеер сразу будет включен в релизную версию. Вы получите уже знакомые сражения до семи человек (еще обсуждаем увеличение количества игроков до восьми) на случайно сгенерированных картах. Вам также будут доступны гибкие настройки сражения, например, выбор ландшафта, объединение в команды,



уже никого не удивишь, однако есть у нас и предметы особой гордости. Новейшая архитектура позволила создать очень гибкий и мощный инструментарий, который позволяет строить игру, не вмешиваясь в исходный код. И более того, мы собираемся сразу отдать его моделерам и просто игрокам. По сути, мы отдадим им все те же инструменты, которыми пользуемся сами при разработке игры «Казак-3». Основанные на скриптах, они позволят даже моддерам начального уровня вносить изменение в баланс, механику и даже создать совершенно другую игру на базе «Казак-3». Мы будем всесторонне поддерживать моддерское движение и, возможно, какие-то удачные модификации могут занять место в официальной версии игры. К особенностям движка также можно добавить поддержку трех систем – Windows, MacOS и Linux.

Возникали ли у вас какие-нибудь серьезные проблемы при создании третьей части, или многолетний опыт обеспечил разработку «без сучка и задоринки»?

– Команда, работающая над «Казак-3», состоит из очень хороших специалистов, хорошо знающих все игры серии «Казак», а также другие RTS. Разработка идет высокими темпами. Нам очень нравится то, что мы делаем, и мы переживаем за результат. Потому мы пока не встречали серьезных трудностей в разработке.

Не боитесь, что игра не сможет зажечь прежний азарт у почитателей? Ведь за годы с момента выхода последних «Казак-3» игровая индустрия заметно изменилась.

– Вот как раз за почитателей мы спокойны. Мы даем им знакомую, понятную и любимую игру, но в современной обертке. Поклонники игры повзрослели на 10-15 лет, стали взрослыми и солидными людьми, не думаем, что они сейчас сильно следят за изменениями в игровой индустрии. Наверняка на поклонников Виктора Цоя клубная культура не имеет какого-то сильного влияния. Но при этом «Казак-3» – это не старые папины «Жигули», это современная, удобная машина, просто у нее, как и у «Жигулей», есть двигатель, 4 колеса, руль, сиденья и коробка передач. Все так же, все очень знакомо.

Как думаете, смогут ли новые «Казак-3» захватить более молодую аудиторию, которая росла уже на совсем иных играх?

– Это еще одна причина того, почему мы делаем современный ремейк, а не просто HD-версию, как другие компании. Мы искренне считаем классический геймплей оригинальных «Казак-3» очень удачным. Мы бы хотели, чтобы молодое поколение смогло его попробовать. Однако графика 15-летней давности, спрайтики и пиксели, скорее всего, отпугнут разбалованную современными движками и видеокартами аудиторию. Именно полноценное воссоздание механики на современной картинке даст возможность привлечь тех, кто по тем или иным причинам пропустил первые игры серии.

Насколько прожорливой будет игра? Нужно ли нашим читателям бежать за новым железом?

– Для комфортной игры будет достаточно компьютера 3-5 летней давности, а

если покрутить настройки, даже старше.

Мы уже в курсе, что игра будет полностью переведена на украинский язык, но боимся, что нам никто не поверит. Просто скажите, что это правда.

– Правда. Мы не представляем себе игру «Казак-3» без украинской локализации.

Насколько уже готовы «Казак-3»? Вы точно успеете зарелизить проект к концу этого года?

– Игра готова на 80%. Из затратных по времени аспектов основным является бета-тест. В нем произойдет окончательная полировка баланса и прочих тонкостей. Пока идем по плану!

Мы, конечно, извиняемся, но... а как же S.T.A.L.K.E.R.? Продолжение уже в планах, так ведь?

– Если коротко: бренд S.T.A.L.K.E.R. все еще является собственностью GSC Game World.

Намек ясен. Спасибо, что ответили на все наши вопросы и ни разу не бросили в нас тапком (бывали случаи). Желаем вам творческих успехов, вдохновения и прохлады в вашем офисе этим жарким летом.

– Спасибо вам за интересные вопросы! Рука, конечно, несколько раз тянулась, но спасало то, что кроссовки, в отличие от тапок, труднее снимать и напяливать назад) Редакции и читателям журнала «Шпиль» побольше интересных игр и лета (с каникулами) круглый год!

Дарья Бережнева



ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

Кто такие инди-разработчики и как стать одним из них

Они достаточно смелы, чтобы бросить вызов привычному порядку вещей. Они не ориентируются на рынок и прогнозы специалистов по маркетингу. Они дают волю фантазии, смело воплощая свои игровые мечты. Они опровергают тезис о том, что «игры – не искусство». Инди-разработчики. Смотрите в 3D во всех кино-театрах страны. Ой, что-то нас немного занесло...

Особенности индийской кухни

Прежде всего, что такое инди-игра? Многие не совсем правильно истолковывают это понятие. Indie – сокращение от англ. independent, то есть, «независимый». Независимыми эти игры являются в первую очередь от надзора издателей и указов топ-менеджмента, а создаются они обычно небольшой командой и не с целью обогатиться, а ради идеи и во имя искусства. Последние несколько лет мы наблюдаем всплеск популярности инди-игр. Свет повидали уже две документалки, прекрасно показывающие, как живет и развивается независимый народ. Это Indie Game: The Movie и Game Loading: Rise of the Indies.

Игры всегда создавались энтузиастами. Просто некоторые энтузиасты постепенно стали энтузиастнее остальных и сформировали AAA-тусовку, с годами обрастающую чудесами технологий и задающую планку, которую простому человеку, пусть одаренному идеей и прямыми руками, не перепрыгнуть. Делать конкурентоспо-

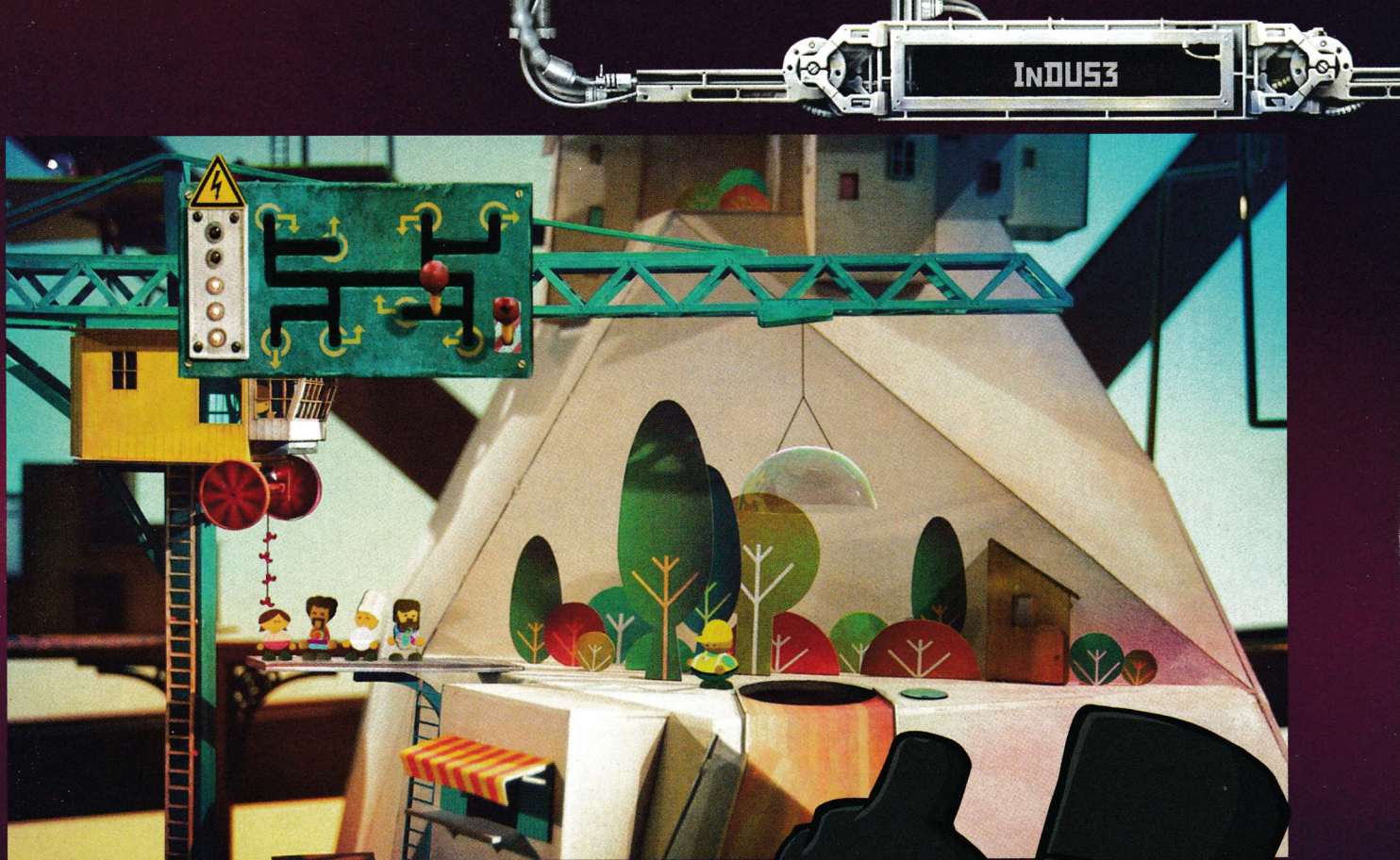
собные игры в одиночку становилось все сложнее, а выпускать на дисках и продавать их – так и вовсе адом! Но все же независимая разработка выжила. Почему? Два слова – цифровая дистрибуция. После того, как игры начали распространять посредством всяких Стивов и Ориджинов, а также в магазинах приложений для приставок и смартфонов, произошло настоящее вознесение инди, началом которого можно считать конец 2000-х, когда World of Goo и Braid, игры с экспериментальным геймплеем, оказались высоко оцененными широкими массами.

До этого, казалось, никто и не подзревал, что игры могут быть такими крутыми и необычными без использования высоких технологий. Маленький шаг для стоящих за разработкой инди людей, но огромный – для всей игровой индустрии. Успехи отдельных независимых проектов вдохновили других разработчиков на воплощение своих идей, а издательства – на то, чтобы не вертеть носом от относительно низкобюджетных игр и давать им шанс. А

гигантам, ранее занимавшимся одними AAA-проектами, самим за них взяться: некоторые крупные компании уже выпустили несколько стилистически подобных игр. Чего только стоят такие ламповые проекты Ubisoft как Child of Light, Valiant Hearts и Grow Home – это же инди чистой воды, просто заранее лишенные необходимости мытарствовать в поисках финансирования и издательства.

Финансовая независимость

Помимо того, что игры стало легче продавать, их стало проще создавать. В последнее время появилось много бесплатных движков, а многие платные стали условно бесплатными. Так что даже неспециалист может начать создавать игры. Для того чтобы сделать хорошую игру, не обязательно привлекать все современные технологии. Они, конечно, обеспечивают максимальную реалистичность процесса, да и просто приятно лицезреть яркий, проработанный видеоряд, но когда деньги вкладываются в разработку геймплея-



ной части и грамотный дизайн уровней, ты вспоминаешь, что любить можно не только за красивое личико, но и за душу.

Неизвестно, где была бы сейчас пресловутая индустрия, если бы не такая прекрасная человеческая черта как щедрость. Большинство успешных независимых проектов «выстрелили» благодаря волшебному явлению краудфандинга. Если множества «хочу делать игры» и «хочу кушать» в твоём случае не пересекаются, — тебе сюда. Все, что требуется для однозначного успеха на Кикстартере, — засучить рукава и потрудиться сделать потрясную презентацию, которая заставит народ дрожащими руками полезть за банковскими карточками. Но даже презентация однозначно потребует жертвенности, жертв и жертвоприношений. Если ты и твоё команда готовы бесплатно придумать-рисовать-кодить-моделировать-рендерить за Идею — люди это оценят.

Маленький, да ударенький

В крупных коммерческих проектах зачастую идут по накатанной, осторожно относясь к новшествам, выходящим за пределы выбранного жанра. Как мракобесные церковные лидеры, борющиеся с рок-музыкой, интернетом и здравым смыслом. Оттачиваясь от мысли того, что миллионы пользователей не могут ошибаться — отличная идея (здесь должна была быть шутка про «Сумерки» и «50 оттенков серого», но она выросла, отрастила бороду и умерла), но запросы к хлебу и зрелищам, опять же, растут. Недостаточно свежий хлеб и недостаточно зрелищные, хм, зрелища — и на понимание игроков можно не надеяться.

В то время как большие компании ведут «гонку вооружений», совершенствуя гра-





фику и движок, и вгоняя в печаль пекабояр после анонса системных требований для очередной части крутого проекта, маленькие независимые студии вкладывают свои скромные шекели в более принципиальные вещи. В геймплей, например. Или проработанную, социально значимую сюжетку, — то, на чем инди-проекты зачастую и выезжают в топы цифровых дистрибуторов.

Инди-разработчики поддерживают друг друга по всему миру. У нас, к сожалению, это не очень распространено, но у западной тусовки определенно есть чему поучиться. С развитием технологий ожидания среднего игрока от продукта очень высоки, и втиснуться в его картину мира игр с годами удается все сложнее, поэтому не удивительно, что в первую очередь разработчиков поддерживают такие же независимые ребята. Они устраивают конференции и всякие джемы с интересными заданиями вроде «сделайте игру с необычным оружием за 24 часа» и «напишите игру, пока едете в поезде», организывают в антикафе школы игроделия для детей, сотрудничают, взаимопиарятся, борются с пиратством и сексизмом. В такой чудесной компании, конечно, находится место и всепоглощающему снобизму, и «элитарности» разработчиков игр с оригинальным геймплеем, презрительно косящихся в сторону ностальгирующих собиральщиков квестов в RPG-maker'e, и прочих скандалам, интригам, расследованиям.

Сколько нужно программистов, чтобы сделать инди?

Стать заметной личностью, сделав крутую игрулю в одиночку или с другом, гораздо проще, чем вкалывая над масштабным проектом вместе с сотней таких же рядовых работников, — тайтлы и логотипы имя не заслоняют. Конечно, у любой популярности две стороны медали. Так, к примеру,

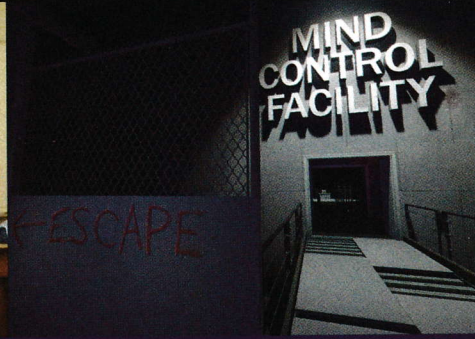
неизвестно, кто кого ненавидит сильнее: Фил Фиш (создатель Fez) свою аудиторию, или она его. Лирический посыл Braid Джонатана Блоу оказался непонятным массами, и это принесло раскрывшему душу геймдизайнеру разочарование в людях и депрессию. Надеюсь, заработанные миллионы хоть немного его утешили.

Также имеет место быть такое прискорбное явление как травля. Особенно от нее страдают девушки-разработчики по причинам простым и понятным, но требующим отдельной статьи. И, конечно, зачастую инди-разработка сопряжена с массой финансовых проблем. Когда ты делаешь игры, у тебя нет времени на то, чтобы качественно обеспечивать собственную жизнь. Если никто не поддерживает тебя финансово, ты будешь постоянно находиться на грани. И даже если поддерживает — груз ответственности придавит тебя и не заметит. Для того чтобы хорошо себя чувствовать в бытии инди-разработчиком, необходимо в первую очередь верить в себя. Вера заставляла людей сжигать других людей и ходить в крестовые походы — должна же она хоть немного поработать на благо и поспособствовать вознесению парочки отличных игр?

Дети индиGO

В инди люди приходят из разных миров. И ребята, мечтающие построить карьеру разработчика игр, и уже матерые создатели с многолетним коммерческим опытом за спиной, мечтающие воплотить в реальность свои, не обусловленные рейтингами и мейнстримом идеи. Кто-то поддается веяниям моды — в последнее время звание «независимого разработчика» обрело ранее несвойственный ему престиж. Для некоторых это логичный и продуманный шаг: после многих лет работы над «дядиными» проектами созревает решение воплотить свое видение идеальной игры, без чужих правок и навязываемых сроков. Для некоторых это решение спонтанно: в жизни случается какая-то неприятность, и в какой-то момент оказывается, что не сойти с ума и справиться с ней ты можешь только так — передавая свой опыт посредством декораций и игрового процесса (Depression Quest; That Dragon, Cancer). Еще поэты эпохи романтизма определили, что депрессия — самое подходящее время, чтобы заняться творчеством. Были бы тогда технологии развиты, как сегодня, до нас дошли бы сборники потрясающих игр. Без шуток, моральные страдания могут ре-





В сегодняшнюю эру интернета ничто не мешает среднестатистическому Homo Sapiens освоить пакет программ, необходимых для создания своего игрового шедевра.

Если ты решил шевелиться в направлении независимой разработки, но не чувствуешь себя самодостаточной личностью, тебе понадобится команда супергероев. Если ты не умеешь программировать, то, возможно, боженька одарил тебя прямыми руками и склонностью к рисованию. Мимо? Возможно, медведь в детстве пожалел твои уши, и теперь ты способен написать эпичное интро для главного меню. Нет? Тогда ты наверняка мастер цепляющих сюжетов. Или гуру дизайна уровней, или специалист, понимающий,

Кристина Двойных



ФРИКЛАНСЕРЫ



**Андрей Макаренко
(Andy Mac)**

Привет! Расскажи нам о себе. Или о своей прическе.

6-й год учусь в Могилянке на экономике, потому что когда-то зря послушался совета и пошел на нее. Главное, что я почерпнул за эти пять лет в универе на финансах, — я хочу обучиться ремеслу программирования. Еще на втором курсе у меня уже был свой бизнес — торговля электроникой, но потом я ушел на «каникулы» ради того, чтобы закончить универ, теперь вот подумываю вернуться в дело. Параллельно буду

осваивать на новой специальности принципы программирования, чтобы уметь разрабатывать приложения, а не только кодить по разработанному за меня алгоритму аки специально обученная обезьяна. До скачка цен хотел собрать кастомный чоппер, но теперь все никак не насабираю на приличный импортный движок. Может в обозримом будущем и осуществлю эту мечту.

Как давно играешь? На чем играешь? Зачем играешь?

Играю с 4 лет. Много игр мне досталось от старшего брата, но они были похожи все как две капли воды, потому толком ничего о них не помню. А первая моя игра... сейчас вспомню... сейчас позвоню Диме, который может опознать ее по описанию. [звонит] Это был Carmageddon, да! Потом мне подарили китайскую подделку: то ли Dendy, то ли Sega Mega Drive. Дядя учил играть в «Танчики» (1999) — это и была моя любимая игра. На этой приставке было много вырвиглазных и «наркоман-



06:05

\$00289649

Каждый геймер по-своему индивидуален. Кто-то живет какой-то одной игрой, кто-то – с нетерпением ждет новинок, чтобы как можно скорее попробовать их «на зуб». Но есть среди геймеров и такие личности, которых с уверенностью можно назвать фриками. Их вид, образ жизни и взгляды – это то, что заставляет людей оглядываться на улице и прислушиваться, когда они говорят. Но что их делает похожими на нас, так это то, что они играют в те же игры, что и мы. Кто знает, быть может даже сегодня, играя в любимую онлайн игру, ты играл с одним из них...

Фотопроект Freaks-gamers специально для журнала «Шпиль!»
Организатор: Игровое пространство Game Zone

ских» игр, из-за чего у меня и появилась аллергия на 8 бит.

Что в играх для тебя важнее всего? Графика? Сюжет? Загрузочный экран?

Однозначно душа и атмосфера. Эталон по этим критериям я бы назвал С.Т.А.Л.К.Е.Р.: Чистое Небо. На практически том же уровне и атмосфера в Max Payne 2. Поднять мою оценку игре также способен

хороший юмор, как практически в любой части GTA. Ну, или эпичность сеттинга, как в Mass Effect. Кстати, по этому же критерию на вершине моего списка находится NFS: The Run. Заезд двух сотен участников длиной почти в 5000 километров и с 25 миллионами долларов на кону – это, согласитесь, эпично! К графону отношусь как к чему-то маловажному, второстепенному бонусу.



Расскажи о своей любимой игре. Если это очень личное, можешь промолчать. Мы поймем

Grand Theft Auto: San Andreas. Эта игра олицетворяет целую эпоху. Еще до выхода ее имя произносилось шепотом и с благоговением. Сначала мне просто понравился ее сеттинг и антураж, а ее слегка устаревшая на тот момент графическая составляющая имела какой-то особый шарм. Она была теплой и ламповой. Душевной, что ли... А по мере овладения разговорным американским английским я все лучше понимал великолепие тамошнего юмора. Все это делает для меня Сан-Андреас лучшей игрой за всю историю игрового мира.

Как твоя реальная жизнь пересекается с виртуальной?

Очень тесно связывает лично меня и Far Cry 3 следующее: я вспомнил, что планирую поехать на острова Океании, чтобы изучить местную культуру племенных татуировок. Ну, чтобы выбрать татуировки для себя, ведь тело у меня в этой жизни одно, и переводить его почему-то зря не хотелось бы. А уж куда племенные татуировки мне нравятся гораздо больше, чем художественные (и уж тем более нравятся сильнее, чем портреты вроде всяких надписей, крыльев на спине и прочей банальщины), то нужно идти до конца в этом направлении.

Как тебе развитие игровой индустрии? Что в играх стало лучше, а что – хуже?

Лучше – графон, анимация, зрелищность, размеры миров. Короче, все, что требует более мощного железа. Хуже стало с душевностью и интересностью, за редкими исключениями. Казуальщина повсюду. Press X to win. А в последнее время еще и засилье free-to-play. В общем, в светлом будущем игровой индустрии пора бы лампочку поменять. Потому что не знаю, как задроты (с геймерами не путать), а геймеры туда давно уже бредут на ощупь.

Как ты себе представляешь гейминг будущего? Во что и на чем будут шпилить наши дети и внуки?

Для начала: Half-Life 3 не выйдет никогда, му-ха-ха-ха-ха. Зато будут новые шапки в Team Fortress.

Думаю, по-прежнему играть будут в основном на:

1. Настольных ПК. Потому что они есть у каждого геймера. Или почти у каждого. Аудитория широка, а пока есть спрос, будет и предложение. Возможно, добавятся новые устройства типа Oculus Rift, но, полагаю, настольный ПК будет оставаться одной из основных игровых платформ, получающей традиционно наилучшую графику. И наилучшую оптимизацию...
2. Стационарных консолях, подключающихся к телевизору. Потому что большой экран – это зрелище. А еще можно играть в компании, чего не скажешь о том же Oculus Rift.
3. Мобильных телефонах. Когда справедливость торжествует, светлое будущее наступит, а пандемия free-to-play канет в Лету, они окончательно вытеснят портативные консоли. Ведь развитие их вычислительных мощностей идет семимильными шагами.

Что касается геймплея будущего, то я очень надеюсь, что тенденция сведения онога к «Press X to win» сойдет на нет. Но не очень в это верю.



Арина Самопалова (Lamia)

Арина, поведай нам тайну о том, кто ты и с какой планеты к нам прибыла. Правительству сообщать не будем, честно.

О себе рассказывать не сильно люблю. Работала довольно долго и продуктивно в тату индустрии. Это было весело. Из хобби: люблю оскорблять людей в онлайн играх. Шутка. Еще люблю читать комиксы (в основном про Фина и Джейка, они такие няши), иногда позволяю проснуться внутреннему художнику и рисую всякие всякости. Не уверена, что получается хорошо, но мне нравится, а это главное. Люблю провести вечер-другой за просмотром какого-нибудь интересного сериала. Ну и, конечно же, главное мое увлечение – это видеоигры. Иначе как я еще сюда попала бы!

И давно увлекаешься видеоиграми? Или вирус игромана подхватила лишь недавно?

Хотела бы я сказать, что начала играть еще в раннем детстве, но это не так. Играть я начала примерно года 4 назад. Первой игрой был Mortal Kombat 9 на хе-коробке 360. Помню, избивали друг друга с парнем (в игре, конечно) до поздней ночи, а с утра, с мешками под глазами, плелись на работу. После была Алиса, в которую я влюбилась буквально с первого взгляда. Потом закрутилось-завертелось и... понеслась. Halo, Gears of War, L4D, Alan Wake, Dragon Age...

Если не секрет, какая твоя самая любимая игра? И почему?

Моя любимая игра – Dota 2. Ха-ха, ну что, повелись? Конечно же, TES V: Skyrim. Она завоевала меня своим огромным миром, свободным для исследования, храбростью героев, коварством разбойников,

мудростью магов, хитростью Даедра и алкоголизмом Каджитов (котики, ми-ми-ми). Только здесь вы можете убивать драконов, спасти жизни невинных и сесть в тюрьму за убийство курицы. Где еще вы можете обворовать магазин, одев на голову его владельца ведро? Или убить императора Тамриэля, стать Лордом Вампиром, убить первого Драконорожденного и построить уютный домик?

Бывали ли случаи, когда увлечение играми как-то необычно отражалось в твоей повседневной жизни?

Ну, как-то раз я собрала огромную гору вещей и пыталась применить к ним крик «Fus Ro Dah», чтобы они разлетелись в разные стороны. Естественно, ничего не вышло, так еще и парень обругал, мол, сначала нужно было поглотить душу дракона.

Во что из новинок играла в последнее время? Что порадовало, а что – огорчило?

Играла в Dragon Age: Inquisition, последний Borderlands, Ravens Cry, Thief, Far Cry 4. Хотя как-то не зацепило. Ведьмак 3 приятно порадовал, а вот Mortal Kombat X ужасно огорчил. Эд Бун – козел! Очень неплохим оказался Heroes of the Storm, хотя MOBA никогда особо не нравилась. Ну и TES Online – хоть проект и считается слегка провальным, мне понравился.

Передадим Эду Буну от тебя пламенный привет. Играла в последнее время во что-то, что показалось тебе... необычным.

Симуляторы хлеба, козла, туалета, пельменя. Nuff Said.

Сравни игры раньше и сейчас. В правильную ли сторону движется игроиндустрия?

Многие говорят, что раньше игры делали с душой, лут был лучше, боссы были сложнее, а принцессы всегда в других замках. Я считаю, что это не так. В каждой игровой эпохе были свои шедевры. Вся разница лишь в том, что сейчас появилось больше бессмысленного коммерческого говна, простите за мой испанский. Конечно, я больше предпочитаю игры моей эпохи. Но это не значит, что я не успела познакомиться с такими шедеврами, как Марио, Соник, Танчики, Контра. Считаю, что тенденция онлайн игр убивает так горячо любимый мною сюжетный гейминг. Сейчас большинство игроков гонится за ачивками и прочим пискомерством, и перестали ценить качественный сюжет и персонажей, о которых ты будешь вспоминать еще много лет.

Каким ты видишь гейминг будущего?

Определенно с применением чего-то чудесного, например, комбинации Окулус Рифт и Киннект 2. Виртуальная реальность и все дела. Главное, потом не начать рубить народ во время прогулки в парке или в очереди за хлебом из-за отсутствия различия между реальностью и игрой. Или, как было в «Игре Эндера», воевать в реальности, думая, что играем в новую «Батлу». А вообще, сейчас все настолько стремительно развивается, что сложно сказать, что будет завтра. Какими бы они ни были, игры будущего, главное – всегда оставаться человеком и различать игру и реальность!

GAME ZONE

Ваня Пух

Винни... ой, Ваня. Расскажи немного о себе. Кто ты? Кем работаешь? На кого работаешь?

Меня зовут Ваня Пух, и я музыкант, актер и психолог.

Адовая смесь. И давно тебя засосало в пучину игровой зависимости?

Первое знакомство с играми произошло благодаря 8-битной Денди. Супер Марио, Пакман, Утиные истории, Книга джунглей, Танки – все было в новинку и очень весело. Часы, проведенные с джойстиком в руках, были и остаются лучшим временем моего детства.

А что для тебя является самым главным в играх?

В игре для меня важна атмосфера и динамика. Ну, и сюжет, само собой. К примеру, мне нравятся «Метро» и «Сталкер». Не сказал бы, что эти игры имеют топовую графику, однако атмосфера завораживает и это очень подкупает.

Твоя любимая игра? Дай угадаем: «Метро» и «Сталкер»?

Верно. Завораживающие сюжеты, мрачненькая атмосфера, динамика и геймплей как раз такой, как мне нравится.

Как навыки из реальности помогают тебе в игре и наоборот?

Честно говоря, никак. Будучи условно взрослым человеком, занятым всякими серьезными глупостями, я играю, чтобы просто отвлечься от реальности и вернуться в нее с новыми силами.

Играл во что-то идиотское или наркоманское в последнее время? Или просто необычное?

Обычно выбираю игры, заранее почтаю о них или посмотрев трейлеры, а потом редко наталкиваюсь на что-то совсем неподходящее. Но, бывает, впадаю в детство, скачиваю «Ледниковый Период» или «Мадагаскар» и впадаю в практическое дурачество.

Раньше действительно трава была зеленее, а игры – лучше?

За счет современных технологий виртуальные миры получаются больше, графика становится реалистичнее и все такое. Но в старых играх есть свой неповторимый шарм. Так что... даже не знаю...

Ностальгируешь по чему-либо?

Ностальгии никакой нет. Сейчас в доступе есть практически все игры, которые

GAME ZONE



когда-либо производили. Единственное, по чему я действительно скучаю, так это по залам с игровыми автоматами, которые посещал, бывая в Европе. Все-таки настоящий игровой автомат – это ВЕЩЬ.

Что ждет геймеров в будущем? Не считая гейм-апокалипсиса и восстания машин.

Сюжеты игр едва ли изменятся. Всем по-прежнему будет хотеться чувствовать себя героями, командирами, непобедимыми Суперменами или тренированными спецназовцами. Будущее за виртуальной реальностью, и до этого будущего уже рукой подать.



Квок Дарья (Кошка)

Как зовут? Сколько лет? Где живешь? Рассказывай, все равно все выясним.

Я Квок Дарья и мне уже 27. Но лучше зовите меня Кошкой. Играла недолго и немного по причине строгих родителей и жесткой нехватки времени. Сейчас я являюсь директором огненного театра и очень творческим человеком.

И со сколько очень творческие люди начинают играть? И во что?

Начала играть с 13 лет. Сначала это были Братья Марио. Мило, но графика хромала и комп постоянно вис. Потом был Doom 2, но тоже недолго. Затем играла в Алису. После нашла замечательную бродилку под названием «Хоббит». Она мне понравилась больше всего.

Ты так исчерпывающе описываешь игры, что мы подумываем принять тебя в авторский состав. А что для тебя является самым важным в играх?

Для меня в играх важно, чтобы была красивая графика, яркие, интересные персонажи и нескучный сюжет. И что б без лагов! Взять, к примеру, тот же Doom 2 – бесит, когда персонаж виснет, и в этот момент его безнаказанно мочат монстры. Неприятно!

Есть ли у тебя любимая игра? Чем именно она тебя покорила?

«Хоббит»! Наверное потому, что я люблю Толкиена. Это просто забавная игрушка, которая ничем не напрягает.

Черпаешь что-то из мира виртуального в мир реальный?

Да. Иногда из разных игровых персонажей просто беру идеи и образы для своих выступлений.

Попадались ли тебе игры, которые не зацепили?

Пыталась играть в «Сталкера», но не пошло. «Принц Персии» пошел вместе со «Сталкером» пылиться на полочку. Просто не мое.

Вот и правильно. Если не пошло, то пошло оно все... на полочку пылиться. Скучаешь по какой-то игре? Скучаю по Братьям Марио!

А мы по развернутым ответам. Как, по-твоему, будет выглядеть гейминг будущего?

Удобные сферы, принцип работы которых базируется на малейших импульсах. Ни тебе мышки, которая часто ломается, ни клавиатуры, из которой выпадают кнопки. Ни джойстика, который вечно где-то в мире потерянных вещей.

Расскажи о себе. Где работаешь? Чем увлекаешься? Какой у тебя размер обуви?

Работаю на работе, получаю зарплату. Деньгами. Увлекаюсь искусством в разнообразных его ипостасях: музыка, живопись, графика, фотоискусство, комикс, резьба по камню, керамика, поэзия, драма, театр, опера, литература...

Кхгы-кхым... Прости, что-то в горле переохло. Продолжай.

Увлекаюсь также философией, эзотерикой, мифологией, религиями, компьютерными играми, коллекционированием – одних только журналов «Шпиль!» штук 100, начиная с самого первого. Также люблю почитать биографии выдающихся полководцев и других личностей. Иногда рисую, раньше пытался писать и сочинять тексты для песен, но как-то не мое. Когда-то с товарищами рисовали комиксы по мотивам игр Mortal Kombat, Tekken, Street Fighters, HoMM 3, Disciples.

А тебя никто случайно в детстве не клонировал? Сложно представить, чтобы у одного человека было столько увлечений. Когда решил ступить на скользкую дорожку? Ну, играть давно начал?

Играю в компьютерные игры, наверное, с первого класса или даже чуток раньше. Начинать с таких прекрасных вещей, как «Электроника» и «Тетрис». Потом уже пошли всякие приставки: «Видеоспорт», «Эльф», еще какие-то советские. Позже были зарубежные Nintendo, Sega, Dendy, Atari. Еще позже мы с друзьями заценили, что такое Sony PlayStation и наш мир перевернулся от невероятной 32-битной графики. В старших классах, когда начали открываться компьютерные клубы, мы уже начали рубиться во всякие «писюшные» Халф-Лайфы, Старкрафты, Кваки, КС'ы, Дяблы, Герои, ГТА и т.д.

Что ценишь в играх больше всего?

В играх для меня важно все сразу, так сказать комплексный узел удовольствий. И графика, и сюжет, и общая атмосферность, неотъемлемой частью которой они являются. Да, именно атмосферность делает игру. При этом не обязательно, чтобы все составляющие были на высшем уровне. По атмосферности всегда хорроры всякие выигрывали, игры от третьего лица и некоторые шутеры. Во что я бы играл снова и снова: Blood Rayne 1 & 2, Doom III (жуть какой атмосферный), Call Of Cthulhu, Prince Of Persia, Tomb Raider, Hitman, Disciples, Diablo, Thief, Splinter Cell...

Кхгы-кхым... Да что ж такое, нужно воды выпить... Да, прости. Как тема игр пересекается с реальностью в твоём случае?

Пересечение реальностей... Параноя – вот лучшее определение. Я весьма впечатлительный человек, с хорошо развитым воображением, так что параноя иногда преследует меня. Поэтому хорроры, фильмы ужасов частенько разделяют со мной реальность. После некоторых шутеров хочется войти в поме-

щение прыжком и передвигаться вдоль стены, отслеживая направления возможных ударов. А если серьезно, то шутеры, например, развивают реакцию и мелкую моторику, стратегии – микроконтроль, хорроры – стойкость к стрессам. А все вместе они развивают такое замечательное чувство, как предвидение будущих событий, микс из логики и наваждений. Смекалку, если хотите.

Хотим. Конечно, хотим. Тебя можно называть охотником за новинками игровой индустрии? Тем, кто пробует все крупные новинки уже в день релиза?

Про новые игры я узнаю из журналов или, зачастую, из Ютуба, так как не обладаю современным игровым компьютером. Так что «мои новенькие игры» радикально отличаются от новых игр большинства людей. Очень люблю просматривать прохождения игр на все том же Ютубе. В особенности, если проходящий весело и задорно комментирует свое творчество. Сейчас поиграваю в КС и Героев 3, еще стараюсь оценить все видеоигры, связанные со вселенной Warhammer.

Классика vs современные игры. Что лучше?

Сравнивать игры прошлого и современности не имеет смысла. Так как это разное время и разные уровни технического развития. Сейчас графика поднялась до немыслимых высот, но это не всегда идет в угоду сюжету. Вот это и есть полярность. Например, можно пройти современную высокотехнологичную игрушку за несколько суток непрерывного геймплея или даже быстрее, а можно старую классическую игру вкушать неделями, а то и месяцами.

По чему ностальгируешь? И почему ностальгируешь?

Ностальгирую по первой PlayStation, так как в моей жизни с ней многое было связано. Множество игрушек было на ней переиграно. Даже во вторую «Кваку» в первый раз я сыграл именно на ней, а не на PC. Twisted Metal, Vigilante 8, Rogue Trip, Tekken, Mortal Kombat, Need For Speed, Duke Nukem, C&C Red Alert... Также хочется вспомнить автоматы с видеоиграми. Как ни странно, но не ностальгирую за ПК-играми, так как их всегда можно найти и установить. Тоскую за тем временем, когда посадил свое зрение за игрой на приставках, подключенных к «пузатым» телевизорам.

Какие они – игры будущего? Как ты себе их представляешь?

Мне кажется, что игры будущего будут основываться больше на мануальном управлении в стиле каких-нибудь насадок на пальцы и различных временных имплантов в тело человека, чтобы он мог двигаться в реальности в полной мере и при этом находиться сознанием в игре. А следующей ступенью будут исключительно игры, управляемые разумом. С помощью шлемофона или какого-то другого устройства.

Желаю всем геймерам и читателям журнала «Шпиль!» никогда не сворачивать со своего пути и всегда идти до конца! А журналу – постоянного развития и долгой жизни.

Дмитрий Сычев
(La_De_Vill)



"SKULLDUGGERY!"



52



243

Жанр:
Arcade

Разработчик:
ClutchPlay

Издатель:
ClutchPlay



ЧЕРЕПУШКА

Как-то раз, во время очередной катки в Battlefield 3, меня настигла мысль (и виртуальная пуля): что будет с нами после смерти? Чем заниматься в загробном мире, и существует ли он вообще? Разные конфессии дают разные ответы. Черт, даже компьютерные игры по-разному это трактуют. Вот Skullduggery! мамой клянется, что на том свете мы превратимся в черепки с мозгом и будем собирать монетки.

Две бошки хорошо, а одна – стандартно

Удивительно адекватное описание игры в Google Play утверждает, что в мире загробном тоже есть деньги. Есть деньги – есть долги. Есть долги – есть должники. Экономика. А еще есть налоговая служба, которая преследует всяких скелетов с битами и пистолетами. Ее армию составляют черепки, которые летают и стучат лбом о всякие препятствия. «Но как черепки перемещаются?» – спросишь ты. Все просто. Магическим образом у них оттягивается черепная коробка, прилипшая к полурасложившемуся мозгу похожему по консистенции на жвачку, и отпускается. А дальше инерция, импульс, все дела. Физика.

А голову ты дома не забыл?

Уже после лицезрения процесса перемещения среднестатистический игрок понимает, куда он попал. Мне потребовалось немного больше времени, так как день был ни к черту, погода – паршивая, давление, Юпитер в закате у Марса. Астрономия. Так вот, я понял Вселенную окончательно, когда в конце первого акта мне пришлось убежать от громадного черепа с выпученными глазами.

ми. А потом сталкивать его на шипы. Это был первый босс, и это было изумительно! А еще пушки, стреляющие ракетами с черепным наведением! И бонусы-магнитики, и светильники, позволяющие сжигать дерево и ткань! М-м-м, я же люблю.

Налоги посмертно

Черепок летает по карте аки мертвый Злой Птыц, сносит головы скелетам, поедает их мозги, собирает монетки да всякие предметы древности – по три штуки максимум на уровень. Остановить его может взмах биты, пуля свинца или стена движения. В произвольном порядке. А если уровень пройден хорошо и со вкусом, то можно получить три печатки. Зачем они нужны? Дело в том, что внешний вид нашей черепушечки можно изменять, и сбор печаток является одним из способов это сделать. Так что, если есть охота превратить главного ге-

роя в тыкву или в позолоченную головешку Ньютона, такая возможность у тебя будет. Биология.

После жизни не надышишься

Внешне Skullduggery! представляет собой милую-милую брутальность. Прямо как в «Кошмаре перед Рождеством». Вроде и черепушки повсюду, а картинка все равно глазницы радует. Музыка – это отдельная песня, пардон муа за тавтологию. Играя в наушниках, мне казалось, что я прохожу какую-нибудь незабвенную классику с первой PlayStation, настолько классным и тематическим является музыкальное сопровождение. И главное, что делает геймплей Skullduggery! выдающимся, – во время оттягивания куска черепа назад время немного замедляется. Просто, практично и удобно. Просто 10 глазных яблок из 10, как удобно.

Денис [FataMorgana] Зайченко



Вердикт

Skulduggery! – одна из лучших мобильных игр за последнее время. Она идейная, увлекательная, стройно выглядящая. Музыка выше всяких похвал, стиль, как для мобильных игр, так и вовсе без пяти минут уникальный. Черепушку можно одеть в разные наряды, а повелевать ею в пространстве легче простого. К тому же игра бесплатная и не требует подключения к Интернету. Однозначный must have всем любителям мобильных развлечений!




KUNG FURY
 STREET RAGE

Android | iOS | PC

 Жанр:
 Beat 'em up

 Разработчик:
 Hello There AB

 Издатель:
 Hello There AB


ТАНК, ТВОЮ МАТЬ!

Каламбия Пигчерз не бредздавляед! Движущаяся картинка «Кунг Фурор», ставшая мегахитом на YouTube, собравшая оации в Каннах, проспонсированная на Kickstarter, с участием Дэвида Хэсслофа... По ней была выпущена целая игра! Kung Fury: Street Rage уже сейчас доступна для покупки или загрузки в цифровых центрах дистрибуции. Но стоит ли она денег, которые на нее потратят?

А почему бы и нет?

Итак, пора затыкать носы прищепкой, чтобы создать атмосферу. Ведь на экране загорается старый зернистый телевизор, показывающий волшебные картинки. Сам Кунг Фури, мастер боевого кунг-фу, выступает против орд нацистов, офицеров, медсестер и чудовищных, невообразимых мутантов – оживших игровых автоматов. Все кошмары тоталитарной страны, задыхающейся под каблуком Кунг Фурера, встретятся с крепким, как стальная сталь, кулаком Кунг Фури и его быстрой, как опаздывающий на работу солнечный свет, ногой.

Крутятся вертухи, сыплются плюхи

Суровость бойни за все доброе, пушистое и светлое зашкаливает! У Кунг Фури всего три жизни, чтобы одолеть великие армии Гитлера, и восполнить их не получится. Но ему это и не нужно, ведь на его стороне – следи за руками – удар влево и... удар вправо! Если играть на смартфо-

не, то нужно попросту нажимать на разные стороны экрана, чтобы Фури бил в ту или иную сторону. Все рядовые противники при этом улетают в далекие края уже с первого физического замечания. А вот над особыми солдатами Гитлера придется попотеть.

Фрау Боль и ее маленькие друзья

Обычный враг, он же фриц в противогазе, почти не представляет угрозы. Второй враг, блондинка офицерских кровей, выдерживает чуть больше ударов с разворота, но тоже предсказуема. Мутант-автомат также не сильно удивляет, держит много ударов, но в остальном безобиден. А вот Фрау Боль, как я ее ласково называю, та еще штука. На удар она отвечает телепортом за спину и почти мгновенной контратакой, которая наверняка снимет одну жизнь. А их ведь всего три! Мои драгоценные... Не отдам!

Больше очков Богу очков

Kung Fury: Street Rage имеет классическую и всеми любимую цель – набить по-

Переводчик 3

Не так давно фанаты культового Леонида Вениаминовича Володарского попросили своего кумира вновь вернуться на стезю переводов. Да, те самые гнусавые переводы боевиков, от которых так и прет ностальгией, вернулись еще на один раз. Володарский перевел короткометражку Kung Fury. Именно этот перевод подарил этой статье замечательный заголовок. Ознакомиться с ним нужно в обязательном порядке. Так и ищи: «Kung Fury перевод Володарского». Бесплатно и без СМС.

больше очков. И главный герой отлично в этом преуспевает. Каждый удар добавляет в счетчик комбо одно очко, каждый промах – сбрасывает счетчик до нуля. Больше комбо – больше очков! Можно, разумеется, просто бить в одну сторону, но ведь это не для таких мастеров кунг-фу, как мы с тобой, правда?

Денис [FataMorgana] Зайченко



Вердикт

А если серьезно, то Kung Fury: Street Rage идеально дополняет фильм, являясь простым, как инфузория в тувельке, но стебным, пафосным и неоновоядовитым развлечением, стилизованным под видеоигры восьмидесятых. Две кнопки полностью контролируют игру, противников мало, жизней мало, графика бюджетная. Это без пяти минут трэш, но фильм ведь тоже не «Лоуренс Аравийский». Если недавняя короткометражка пришлась тебе по душе, то обязательно ставь эту игру. Если же она тебе не понравилась, то держи лично от меня «фу». Нет, не «кунг-фу». Просто «фу».



I'M
NOBODY'S
FLUCKING
CARTOON.

Jennifer Contino

ADAM
L.E.V.Y.
TOUR

TRANSMETROPOLITAN DATE

Трансметрополитен / Transmetropolitan

Издатель: Helix, Vertigo
и DC Comics

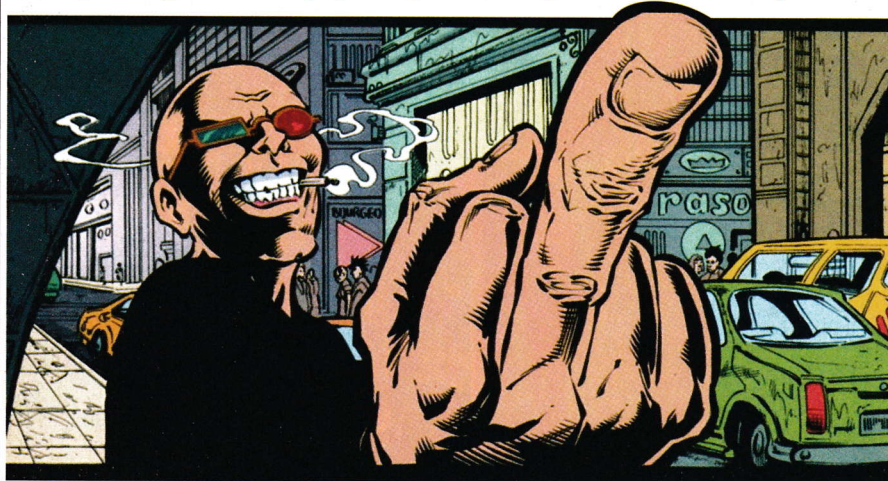
Сценарист: Уоррен Эллис

Художник: Дэррик Робертсон

Дата публикаций: 1997–2002

Я НЕНАВИЖУ ЗДЕСЬ НАХОДИТЬСЯ

Короче. Запомни одну простую вещь. Комиксы – это серьезно. Это тебе не просто какие-то веселые или тупые картинки, в забавном порядке расставленные по странице твоего развлечения ради. Нет, конечно, есть дофига и таких, и это даже неплохо. Вот только хорошо бы, чтобы ими твои познания не ограничивались. А теперь постарайся умно наморщить брови и встречай Transmetropolitan.



Всем по трансгуманизму!

Ты наверняка знаешь таких именитых комиксистов, как Алан Мур, Брайан К. Вон и, скажем, Роберт Киркман. Знакомься с еще одним – Уорреном Эллисом. Этот бородатый британский мужик может быть тебе известен по серии комиксов о Джоне Константине. Главной особенностью Эллиса является его горячая, как подмышка Сатаны, любовь к трансгуманизму. Нет, это не ругательство. Сейчас я тебе все объясню. Трансгуманистов хлебом не корми, дай помечтать о том, как бы вмешаться в биологическую природу человека. Наука, мол, движется вперед, а человек больно уж несовершенен. Страдает несчастный, болеет и даже иногда может умирать. Вот небольшой список слов, вводящих в состояние экстаза каждого трансгуманиста: «нанотехнологии», «искусственные органы», «допинг», «генная инженерия» и «компьютер-мозг». Я не просто так тебе это рассказываю, в комиксе Transmetropolitan этому отводится просто гигантское место. В мир будущего Эллис запихал, кажется, все возможные варианты развития того, что на сегодня – лишь мечты и идеи ограниченной группы людей. Хотя, учитывая, что в начале этого самого 2015 года по миру весело проскакало движение за формирование трансгуманистических партий, то ли еще будет...

Комиксы? Фе!

Не все такие прошаренные, как мы с тобой, поэтому настолько крутая штука как Transmetropolitan обожаема и культова в достаточно узких кругах. Это же комикс! Что умного может быть в комиксе? Там же у всех трусы на лосинах! Кстати, тут они могут оказаться правы. Я детально не разглядывала каждого странного горожанина киберпанковского мира Transmetropolitan, но думаю, что странные чуваки в лосинах там точно найдутся. И не обязательно на ногах. А вот за что обожать этот комикс, поговорим ниже.

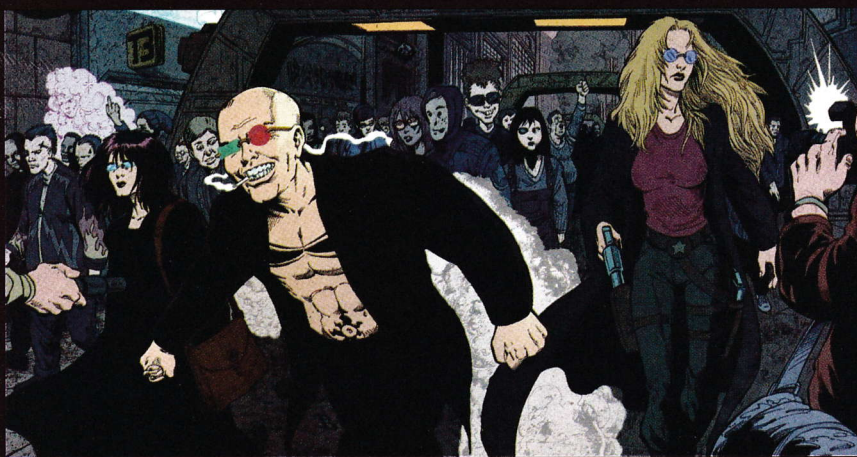
Вот этот лысый в пиджаке

Персонажи Transmetropolitan офигительны. Что центральные, что второстепенные, без разницы. Они прописаны без косяков в мотивах и бредовых диалогов. Не буду вдаваться в излишние описания, но без некоторых, конечно, не обойтись. Итак, знакомься – Спайдер Иерусалим. Этакий Хантер Томпсон реальности Transmetropolitan. Только круче. Когда-то он был супер-мега-офигенно популярным гонзо-журналистом (это такой журналист, который лезет в гущу событий, очень субъективно и эмоционально высказывая свое мнение вперемешку с трехэтажным), который наделал много шума, привлек к себе излишнее внимание сумасшедших поклонников и счастливо

свалил жить на природу, наслаждаясь видами гор и жестоко наказывая каждого фаната, что посмеет посягнуть на его убежище от мерзкого Города. Для таких у него припасена бомба с вирусом Эбола и много столь же утонченных наказаний.

Так Спайдер прокрастинирует и втыкает в природу пять лет, пока на него не наезжает издатель. Иерусалим немножко забыл, что по давным-давно подписанному контракту обязан написать две книги, из-за чего ему приходится свалить из прекрасных девственных лесов в провонявший пороками Город. «Горластое, яркое и вонючее месиво», – ласково зовет его Спайдер. Тут-то и начинается все самое интересное. Живя за городом, Спайдер писать не мог. Да и вряд ли было бы интересно описывать будни белок. А вот Город просто кишит мерзкими людishками, о которых грех не написать. Что до личности Иерусалима, сомнительно, что тебе было бы сильно весело и приятно иметь такого чувака у себя в близких друзьях. Слишком честных людей мало кто любит. А еще это





было бы дофига опасно. Ну... слишком честных людей мало кто любит! Хотя, пожалуй, это было бы и очень интересно.

Безапелляционность, прямота, обилие бранной лексики, тонна сигарет и стимуляторов, едкость, саркастичность и зашкаливающий цинизм. Очень много цинизма, прикрывающего местами вполне ранимый

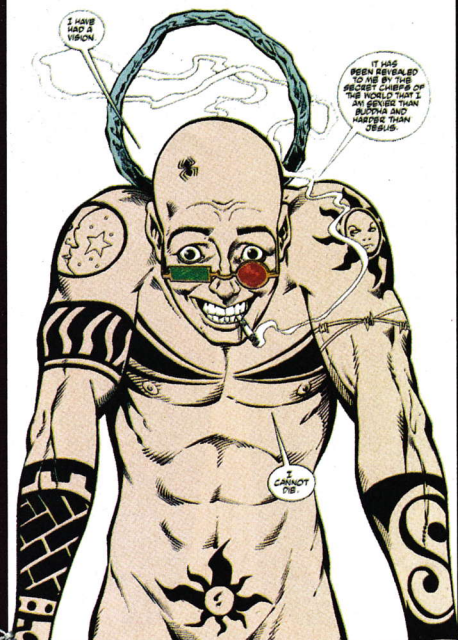
внутренний мир. Мне Иерусалим нравится. Без вариантов. Он понравился мне с самых первых страниц комикса и не разочаровался к последним. При обилии в нем отрицательного и отталкивающего, на него действительно неплохо равняться. Потому что ему не пофиг. Даже когда он пытается показать обратное. А про отличную логику, справедливое чувство справедливости и немалый журналистский талант и говорить нечего. А еще у Спайдера есть «мерзкие ассистентки». С первой он познакомился в ее бытность стриптизершей, вторую ему подсунили под видом племянницы главного редактора журнала, куда устроился Спайдер. И ассистентки, и даже редактор – настолько круто прописанные и прорисованные персонажи, что я поступлю подло и ни слова про них не напишу. Иди и читай комикс!

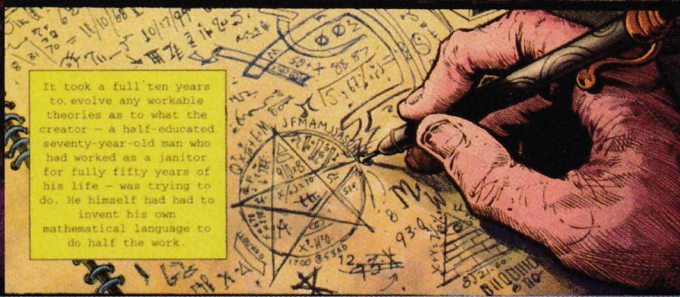
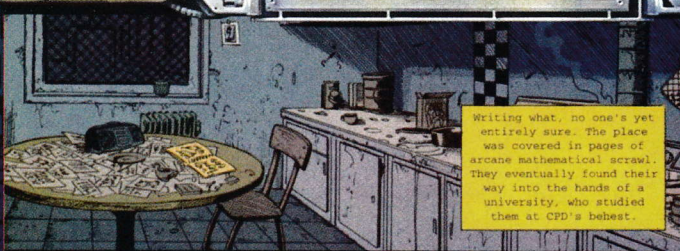
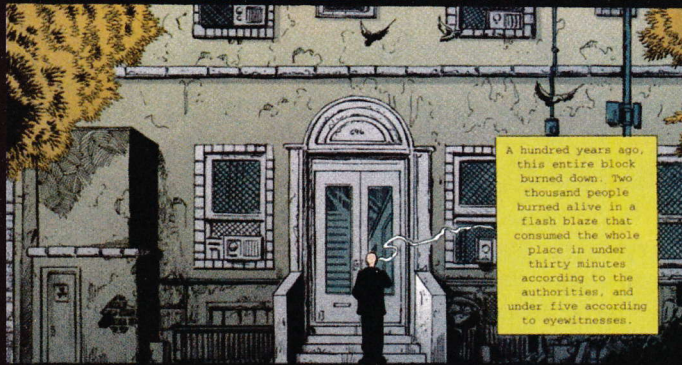
О дивный новый мир

О, этот мир! Это какой-то тихий ужас. Хотя лично мне кажется, что примерно к чему-то такому все мы и движемся. Общество потребления, рекламы, полнейшего пофизма ко всему, что не касается тебя лично. Впрочем, на выборах они голосуют так, будто и на себя им тоже весьма плевать.

Попробуй представить себе будущее. Представь все, что тебе хочется, чего ты

боишься, от чего тошнит, чего там вообще и ни при каких обстоятельствах быть не должно. Представил? Ну, вот в реальности Transmetropolitan есть все это и еще немного мутаций сверху. Новая религия в этом мире появляется чуть ли не каждый час, а люди добровольно расщепляют себя на атомы и живут таким многофункциональным облачком. Кто-то скрещивает свои гены с генами инопланетян и постепенно перерождается; все кто ни попадая меняют себе части тела на механические, и у каждого целая куча электронных устройств, которые очень качественно «оберегают» человека от мыслительной деятельности и окружающего мира. Курьеры сдают свою кожу под объявления, а телевизор в буквальном смысле промывает тебе мозг, если ты не успел вовремя отвернуться от зомби-сообщения. При всем этом кажущемся прогрессе (хотя прогресс ли это?), в мире успешно сохранились бедность, насилие, жестокость, детская проституция, преступность, болезни и прочие бичи человечества. Вот только и они стали еще изощреннее и страшнее. Мы сейчас боремся с проблемами расизма и гомофобии, а мир Transmetropolitan полон тех, кто считает низшими существами людей, решивших смешать свои гены с инопланетными.





«Прихоть обретения нового тела» – так они это называют, помахивая дубинкой.

Ты, конечно, может и не знал, но комиксы порой поднимают дофига важные вопросы, над которыми можно сидеть и думать. Не все тебе «БАЦ!», «ТЫЩ!» и «ЗОВИТЕ БЭТМЕНА!» Конкретно Transmetropolitan заставляет думать чуть чаще, чем на каждой третьей странице. Один из очень прикольных и сложных вопросов, над которым зависаешь темными ночами, бездумно взирая в несущие свет и прохладу глубины холодильника, это «А когда же человек перестает быть человеком?» И правда. Человек с искусственной робо-ногой все еще человек? Да. А если две робо-ноги? Да. А если полтуловища? Пожалуй, да. А если голова, органы, сердце?

Ароматный кофе из старых носков

Я просто жажду заполучить себе специальное устройство размером с посудомоечную машину, в которое ты складываешь весь имеющийся в твоём жилье хлам, а она перерабатывает его во все, что тебе только может пригодиться. Очки, доширак, трусы с Суперменом, чашка кофе, прокачанный джойстик или жилет как у Васермана? Легко! Только закажи. Техника,

правда, любит упарываться (нет, серьезно! Тут роботы на наркоте!), и результат бывает весьма неожиданным. Посмотри хотя бы на очки Спайдера. Скажем так, хотел он несколько иные...

Оружие, которым пользуется в комиксе Иерусалим, заслуживает отдельного упоминания. Оно весьма действенно, но при этом даже слегка гуманно. В нашей реальности такое точно не повредило бы. Имя ему – Кишворот. Собственно, из названия уже понятна его суть. Это такой обычного вида ствол, который вызывает у жертвы разной степени чудовищные кишечные боли со всеми... вытекающими последствиями. Человек жив, но нападать он уже просто не в состоянии.

Много букв

По сути, Transmetropolitan – это одна большая, состоящая из 60 отдельных выпусков, история борьбы с многочисленными человеческими несовершенствами, ложью и тупостью. Но повествование делится на несколько более-менее самостоятельных кусков. И поверь, читается все это на одном дыхании. На протяжении всего комикса описывается радужный быт Города во время политической гонки за тепленькое кресло президента. Поэтому большая часть,

да практически красная линия всего комикса – это политика со всеми ее дрызгами, грязным бельем, развешенным на флажках и всем пофигизмом человечества, которому, кажется, вообще плевать, за кого голосовать на выборах, и насколько изощренно о тебя вытирают грязные ноги.

На самом деле, это весьма показательно, что даже в супер-прокачанном и продвинутом мире будущего, где люди живут по сотне лет, где можно курить по десять пачек сигарет в день, вводя себе специальное противораковое средство, где, кажется, изобретено и придумано все, что только можно, нерешенными и ведущими все равно остаются общечеловеческие проблемы, вопросы морали, человеколюбия и честности. Заставляет задуматься.

Transmetropolitan – это комикс, который охота перечитать через неделю после того, как закрыл 60-й выпуск. С учетом, что вся эта неделя уходит на задумчивое глядение вдаль. Ах да, чуть не забыла!.. В одном из первых выпусков Спайдер подобрал на улице двумордого кота, который курит сигареты, мочится на все, что ему не по нраву, и кровожадно валит лисиц. Очаровательное существо. Любителям котиков понравится.

Дарья Эр

СКОРОСТНОЙ МАРШРУТ

Маршрутизаторы TP-LINK-WR1045ND и TP-LINK-WDR4300, USB-адаптер TL-WDN3200

Для геймера не существует второстепенных комплектующих. Рассмотрим данный тезис на примере современных роутеров. Какой Игрок с большой буквы будет терпеть низкую скорость, плохой wi-fi сигнал или постоянные сбои в работе? Особенно, когда в мониторе кипят жаркие онлайн-баталии. Со всеми этими вредными проблемами многие из нас сталкиваются довольно часто, и сегодня я расскажу тебе, при помощи каких гаджетов о них можно забыть навсегда. А девайсов у меня сразу три – на любой вкус и кошелек. И все они от компании TP-LINK.



Технические характеристики TP-LINK-WR1045ND / TP-LINK-WDR4300

- Скорость LAN-портов: 1 Гбит/сек
- Антенны: 3 съемные всенаправленные
- Скорость wi-fi: до 450 Мбит/сек
- Возможность подключения принтеров, внешних дисков
- Цена: TP-LINK-WR1045ND: 1550 грн.
TP-LINK-WDR4300: 2190 грн.

Плюсы

- Стабильность в работе
- Дизайн
- Простота в настройке
- Обилие дополнительных фиш

Минусы

- Маркие корпуса



TL-WR1045ND

Три антенны под окном

Начнем с маршрутизатора с позывными TL-WR1045ND. Строгий, черный, но в то же время чертовски стильный. Обычно маршрутизаторы оставляют пылиться где-то на полу или за табуреткой, но такого стилиста хочется оставить на видном месте, дабы все любовались. Правда, из-за своих трех антенн с усилением в 5 дБи, он смахивает на какого-то футуристического ежа. Зато его «иголки» значительно увеличивают площадь покрытия wi-fi сигнала.

Основной же особенностью гаджета можно смело считать возможность передачи данных по wi-fi на скоростях до 450 Мбит/сек. Главное, чтобы твой про-

вайдер предоставлял такие потоки. Лично у меня получалось на подключенной именно таким образом технике без проблем играть в любые онлайн-игры, смотреть трансляции спортивных матчей в HD-качестве, и гораздо быстрее постить тяжелые файлы в многочисленные социальные сети. И все это одновременно. Я вообще парень многозадачный, если ты не знал.

Одна из новых фишек последних моделей роутеров TP-LINK – многофункциональный USB-порт, который обеспечивает совместный доступ к файлам с любых устройств. Мощностей начинки гаджета вполне хватает для того, чтобы организовать с его помощью домашний медиасервер. То есть видео, фото и музыку мож-

но стримить прямо с роутера на любое устройство! Также роутер ладит практически со всеми форматами видео. Однако для воспроизведения файлов формата MP4 с внешних носителей, необходимо установить Windows Media Player, а также новейшие кодеки. К слову, к данному порту можно напрямую подключить даже принтер.

Еще одна фишка гаджета: различные варианты организации такого модного нынче IPTV: режим «мост», IGMP Proxy, 802.1Q TAG VLAN. А еще модель порадует тех, кто не любит копаться в настройках. На роутер уже загружены предустановленные настройки наших популярных интернет-провайдеров.



TL-WDR4300 Двойной агент

Наш следующий герой визуально практически идентичен предыдущему за исключением мелких деталей, вроде отличающихся цветов антенн и световой индикации, которая здесь непривычного для роутеров голубого цвета. Как и в предыдущей модели, корпус гаджета выполнен из глянцевого пластика, который конкретно собирает на себя пыль и отпечатки пальцев. Лучше лишний раз его не трогай, а просто бережно сдувай с него пылинки.

WDR4300 также оснащен сразу четырьмя гигабитными Ethernet-портами для обычного проводного подключения, что является важным фактором для компаний и офисов, которые смогут подключить сюда многочисленные компьютеры, ноутбуки или сетевые накопители. Впрочем, если у тебя дома много техники именно с Ethernet-разъемом – юзай его! Ведь скорость в таком случае будет выше, чем по wi-fi соединению.

Нужно больше вай-фая!

Ключевое же отличие WDR4300 от WR1045ND состоит в том, что данный роутер является двухдиапазонным. То есть поддерживает работу сети wi-fi на частотах 2.4 ГГц и 5 ГГц. Что интересно, за первый

диапазон отвечают антенны, которые распаяны просто внутри самого устройства, а вот внешние отвечают уже за более высокие частоты. Данное разделение на диапазоны крайне важно по той причине, что пропускная способность сети wi-fi все же не очень велика, и если у вас дома есть много устройств, которым нужны максимальные скорости, то лучше «развести» их по разным каналам. Грубо говоря, устройства, на которых ты, к примеру, смотришь видео в HD-качестве, лучше подключать к сети 5 ГГц, а менее требовательную технику – к 2.4 ГГц.

Напоследок отмечу, что данный роутер поддерживает контроль пропускания полосы по IP-адресу. Сокращенно QoS (Quality of Service). А теперь с клингонского на человеческий: если у тебя несколько устройств одновременно подключены к роутеру, и одно из них начинает активно юзать канал, из-за чего другим устройствам начинает не хватать скорости, то роутер будет откусывать немножко скорости у гаджета, который потребляет слишком много. Отнимает у богатых – отдает бедным. Робин Гуд 21 века. Как частый гость трекеров (если что, я тебе этого не говорил), скажу, что проблем при работе с многочисленными, одновременно подключенными устройствами, действительно не наблюдалось при любых нагрузках.

TL-WDN3200 Малыш, ты меня микроволнуешь

И напоследок поговорим о гаджете, который раз в 20 меньше по размерам наших предыдущих героев. Это миниатюрный сетевой USB-адаптер, который напоминает слегка раздувшуюся флешку. Его с радостью примет любая техника с USB-разъемом. Основная фишка гаджета – он также умеет работать в двух диапазонах, о которых я писал чуть выше. Крайне важно, что при беспроводном соединении на 5 ГГц ты получишь солидное преимущество в скорости и стабильности сигнала. Дело в том, что на диапазоне 2.4 ГГц работает многочисленная бытовая техника, включая микроволновые печи и стационарные телефоны, которые могут конкретно влиять на качество сигнала. В нашем случае от таких интерференций мы защищены, как и от влияния других беспроводных сетей. Максимальная скорость передачи данных: до 300 Мбит/сек. А для защиты установленного соединения нужно всего лишь нажать на роутере кнопку WPS.

Технические характеристики TP-LINK-WDN3200

- **Тип:** внешний
- **Интерфейс:** USB
- **Функции безопасности:** поддержка 64/128-битного WEP, WPA-PSK/WPA2-PSK, 802.1x
- **Антенна:** внутренняя всенаправленная
- **Цена:** 480 грн.

Плюсы

- Поддержка двух диапазонов
- Компактность

Минусы

- Цена



Представленные маршрутизаторы порадовали стабильностью работы, а также обилием дополнительных фишек. Их мощностей с запасом хватит для трехкомнатной квартиры в кирпичном доме. Если же ты живешь в загородном доме, компания TP-LINK готова предложить целый ряд всевозможных усилителей сигнала. Но это, как говорится, уже тема для отдельного разговора. И да прибудет с тобой стабильный сигнал всегда и везде!

Артем Бойко

ЗАПИСНОЙ ВАРИАНТ



Seagate Surveillance HDD 6 TB ST6000VX0001

Безопасность превыше всего! И каждый обеспечивает ее себе по-разному. Кто-то не ходит по улицам после полуночи, кто-то — ходит, но с толпой друзей, кто-то нанимает охранников, а кто-то завешивает весь дом или квартиру камерами наблюдения. А ведь с камер нужно куда-то записывать информацию. Сегодня поговорим о необычном диске для систем видеонаблюдения Seagate Surveillance HDD, который как раз создан для этих целей.

Не такой, как все

Компания Seagate уже более десяти лет разрабатывает линейку Surveillance. И наш сегодняшний герой принадлежит аж к седьмому ее поколению. Признаюсь, давненько мне не было так интересно держать в руках жесткий диск. Все-таки любопытно, чем же он отличается от своих собратьев. Чисто визуально: это обычный жесткий диск, выполненный по тем же принципам, что и тот, который установлен в вашем ПК.

В первую очередь в глаза бросается объем, который конкретно у нашей модели составляет внушительные 6 ТБ. Компания Seagate заверяет, что гаджет поддерживает запись одновременно с 64 камер! Более того, винчестер умеет синхронно обрабатывать с них картинку в HD-качестве без каких-либо фризлов, либо по-

тери качества. Мне почему-то кажется, что Seagate на днях должна получить несколько крупных заказов от колумбийских наркобаронов...

У нас же все записано

Еще одна ключевая характеристика устройства — искусственно заниженный ток до 2А. При обычном использовании данный параметр не имеет особого значения, но для систем с интегрированным блоком питания ограниченной мощности он весьма критичен. Различные ухищрения припрятаны и внутри устройства. Если обычный жесткий диск рассчитан на примерно равное время работы в режимах чтения и записи, то наш герой, благодаря своим конструктивным особенностям, нацелен именно на запись файлов. А также на бесперебойную ра-

боту 24 часа в сутки, 7 дней в неделю. Прямо как я.

Диски из данной серии, благодаря специальным RV-сенсорам гиперустойчивы к всевозможным вибрациям. От серверов, вентиляторов, других жестких дисков и дабстепов. Ведь все это может привести к потере данных или нечеткости изображения. Еще одна интересная технология, примененная в разработке диска, называется IDLE 3. Если на картинке не происходит никакого движения, она замедляет вращение диска, тем самым экономя дорогую нынче электроэнергию. Ну а если с диском не дай бог что-нибудь случится (например, грабители повредят или хакеры на него вирусняк зальют), то компания готова взяться за восстановление утраченных данных с вероятностью на успех в 90% даже в самых запущенных случаях!

Винчестеры серии Surveillance идеально подходят для работы с видео, аудио и цифровой записью. Они справляются с огромными объемами информации. Если вдруг ты, наш драгоценный читатель, являешься владельцем огромной виллы, магазина, шоппинг-мола... да хоть ларька с шаурмой, и хочешь, чтобы ничто не осталось вне твоего взора, то наш сегодняшний герой с радостью тебе в этом поможет. Разве что останется купить систему видеонаблюдения...

Артем [Abubak] Бойко

Технические характеристики

- **Форм-фактор:** 3.5
- **Объем буфера:** 128 МБ
- **Наработка на отказ:** 1 млн. часов
- **Вес:** 780 г.
- **Цена:** 7 200 грн.

Плюсы

- Сертификация работы 24/7
- Ограничение стартового тока 2А
- Поддержка до 64 камер
- Обилие дополнительных фиш



СКРЫТНАЯ КАМЕРА

Бывали ли у тебя случаи, когда ты на какое-то время уезжал из дома и страх как хотелось посмотреть, что же там такого происходит у тебя в квартире? Не погрыз ли твой любимый питомец от скуки новенький диван, и не забрались ли воры с намерениями незаконно конфисковать твою драгоценную плазму? Наверняка бывали. Усмирить свое любопытство и понизить градус беспокойства призваны IP-камеры видеонаблюдения. Такие как **TP-LINK TL-SC3130G** и **TL-SC4171G**, например. И вот же совпадение – две такие мы как раз и хотим разыграть!

Камеры мы разыграем среди всех, кто пришлет нам правильные ответы на следующие вопросы:

1. Сокращением каких слов является название TP-LINK?
2. В каком году компания TP-LINK открыла офис в Украине?
3. Какой из роутеров оптимально подходит для игр (TL-WDR4300, TL-WR1043ND или TL-WR941ND)?



В конкурсе могут принимать участие лишь жители Украины.

Ответы присылай нам на почту konkurs@shpil.com, не забыв указать в теме письма «Скрытная камера». Результаты конкурса будут опубликованы в №8'2015.



Он – сильнейший учитель! / Denpa Kyoushi

Студия: A-1 Pictures Inc.

Режиссер: Сато Масато

Количество эпизодов: 12

Жанр: повседневность, комедия

Оригинал: манга Адзума Такэси

Садись, два

В 2012 году вышли две промки аниме суммарно на минуту экранного времени. Ничего не понятно, зато много криков и визгов. К чему я это виду? Не знаю. Просто так. И вот теперь, три года спустя, дело дошло до полноценного сериала. Встречай отаку-версию Онидзуки. Опять детишек будут учить не считать и писать, а жить в ладах с собой и миром. Тоже неплохо. В конце концов, кому то же надо мести улицы? Если все станут шибко умными, мир утонет в грязи. Разница состоит лишь в том, что Онидзука в обучительных целях использовал кулаки, кувалду и бросок через бедро, тогда как протагонисту нашего сегодняшнего аниме приходится «достукиваться» до своих подопечных отаку-извращенскими методами.

Как говорил мой друг, покойник: «Я слишком много знал»

Герой болеет редкой болезнью, которая выражается в том, что он делает только то, что хочет сам. Так когда-то он захотел построить портал между измерениями и сильно увлекся физикой. Итогом стали несколько публикаций в научном журнале «Природа» и полное разочарование в этой самой физике. Его мечта была разруше-

Мангаки ненавидят учительский состав. Не было на моей памяти еще ни одного аниме, в котором учителями выступали бы нормальные люди. Ни одного. Ни единого! А я аниме смотрю еще с эры видеосалонов начала 2000-х. Учителя в анимешках являются либо полнейшими крестинами, либо озабоченными старыми девами, либо уголовниками, либо извращенцами. Либо комбинацией всего вышеперечисленного. Интересно, в Японии вообще есть педагогические университеты? Или в учителя набирают прямо с улицы методом случайного тыка? Теперь вот у нас появился еще один экземпляр – школьник и анимешный задрот, который собирается учить других школьников. Приехали, суши весла.

на, а потанцевать на ее останках пришли депрессия, задротство и затворничество. Из этого состояния героя выводит его сестра, устроившая отаку на работу учителя на полставки. Не проходит и месяца, как парнишу увольняют, зато его нетрадиционные методы обучения (шантаж и угрозы) были высоко оценены директрисой одной элитной академии, куда героя и позвали работать.

Не учи меня жизни

В отличие от Онидзуки и даже Коро-сенсея с соседней страницы, тут мы имеем историю не в стиле «учитель, прохававший жизнь, учит гопников быть людьми». Нет, перед нами скорее повесть в духе «ученики учат учителя-ребенка, как повзрослеть». Этакая зеркальная история. Решение проблем учащихся с помощью аниме и видео-игр делает эти проблемы менее весомыми

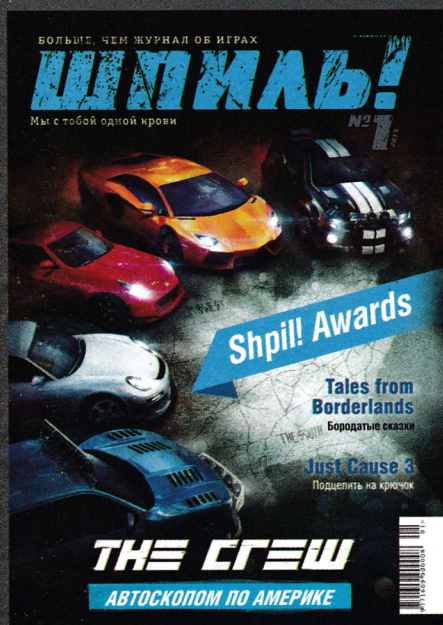
и значимыми. А те редкие случаи, когда проблемы школьников подают признаки серьезности и драмы, тут же решаются с помощью шантажа, угроз и прочих не совсем педагогичных методов.

В аниме прекрасно передано отношение к делу человека, которого заставили заниматься тем, что ему неинтересно. И он изо всех сил пытается превратить школу в анимешную тусовку, чтобы сделать из ненавистой работы свой дом родной. Его не интересует эта профессия, ему не нужны сопливые ученики со своими проблемами. Все, чего он хочет, – чтобы его оставили в покое. Но не тут-то было. Злая сестра с битой и ультимативным предложением – или ты пашешь на ненавистой работе, или я разобью собранную непосильным трудом коллекцию – вытаскивает героя из его зоны комфорта. В общем, можно смотреть.

Виктор Лазарев



БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2015



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «Всего к оплате» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «198 грн 00 коп», а ниже – сто девяносто восемь грн. 00 коп.).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «Плательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу редакции: ООО «Шарп Вижн»,
ул.Печерский спуск, 13, оф. 3а, г.Киев, 01021, Украина
по факсу: (044) 280-92-90
по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев:
«Шпиль!» – 264,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефонам:

(044) 38-411-38, 280-92-90

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины

ООО «Шарп Вижн»

01042, Украина, г.Киев, ул.Липская, 15/17

Р/с 26009052710991 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве

МФО 300711, код ОКПО 33830433

Счет №555

от «1» марта 2015 г.

Плательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Апрель 2015	Декабрь 2015	1	198,00
Всего к оплате				

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик:

Издание

Кол. комплект.:

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII

Получатель (Наименование организации/ФИО)

ФИО кон-

тактного лица

Адрес доставки:

Индекс

Область

Район

Город

Улица

Дом

оф./кв.

Корп.

Тел.

Факс

E-Mail

Моб.тел.

Восьмое чувство / Sense8

Страна: США

Год: 2015 (1 сезон)

Жанр: фантастика, драма

В ролях: Брайан Джей Смит, Таппенс Мидлтон, Пэ Ду На

Вердикт: 6/10

ЭТО НЕЛОВКОЕ ЧУВСТВО...

Netflix продолжает радовать нас своими новыми проектами. Не успели мы толком передохнуть после удара с разворота, которым в небывалый восторг поверг нас «Сорвиголовы», как нас настигло «Восьмое чувство». На этот сериал возлагали немалые надежды, и надежды эти были вполне обоснованы, ведь к его созданию причастны не безызвестные старатели, а сами Вачовски. Те Вачовски, которые создали культовую трилогию о том, как Киану Ривз бил морды клонированным агентам, останавливал пули и гнул ложки, которых нет. Как и в случае с «Сорвиголовой», все серии первого сезона Sense8 вышли в один день, и я не удержался от искушения просмотреть их все за один присест. Досмотрев, я встал со стула с геморроем и пострадавшей психикой. Сейчас расскажу почему.

Новое тело, старое дело

Для начала, пожалуй, стоит немного поведать об истории возникновения идеи создания сериала. Но сперва – пара слов о Вачовски. Раньше они были братьями Ларри и Энди, пока один из них, Ларри, после чудесной операции не превратился в женщину. Теперь они брат и сестра. Такие дела. И однажды в их светлые головы постучалась идея создать сериал, в котором акцент будет сделан на человеческих личностях, их сексуальной ориентации, половой принадлежности и эмпатической связи друг с другом. Позвав на помощь Джозефа Стражински, продюсера и опытного сценариста-фантаста, причастного к сотворению «Вавилона-5», они написали сценарий, который вскоре был охотно куплен компанией Netflix.

Облачный атас

Фарфоровая ваза древней эпохи, символизирующая надежды, возлагаемые на телесериал, не разбилась вдребезги.

выпав из рук на бетонный пол музея. Но все же упала, и от нее отломился немалый кусок, без которого ее ценность падает до самых низов. Во-первых, в музей меня больше не пускайте. Во-вторых, попытки создателей сотворить нечто, что сломает шаблоны и сотворит революцию, как в свое время это сделала «Матрица», успехом не увенчались. Возможно потому, что первый блин – комом, а возможно потому, что излишняя смелость может закончиться отторжением выпущенного контента зрителями с неустойчивой психикой и недостатком толерантности.

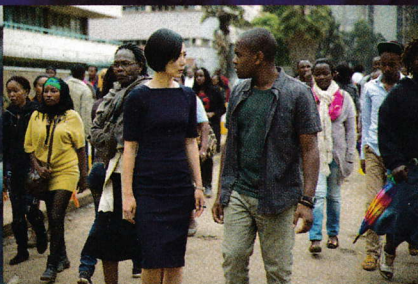
Восемь человек, разбросанных по всем уголкам нашей планеты, однажды начинают чувствовать таинственную связь между собой. Каждый из них – крайне неформальная личность. Водитель-африканец, фанатеющий от фильмов с Ван Даммом, американский коп, индианка-фармацевт, немец-медвежатник, корейка-кикбоксер, исландка-диджей,



мексиканский актер-гомосексуалист и хакер-трансгендер. Подобный контингент мало в каком сериале встретишь, зато в жизни подобное собрание можно найти в психиатрической клинике, в той части, где содержатся особо буйные. Они могут видеть глазами друг друга, общаться telepatically и даже меняться сознанием, контролируя тело другого. А еще за ними охотится таинственная организация.

Г(н)омики

Особенность сериала, а точнее его недостаток, состоит в том, что основная сюжетная линия практически не развивается на протяжении всего сезона. Все внимание сконцентрировано на личных сюжетных линиях главных героев, демонстрируя нам особенности их характеров. Создатели из всех сил старались сделать каждого из персонажей максимально оригинальным и кардинально отличающимся друг от друга. В некоторой степени у них это получилось, но все же от них немного отдает некой тупостью и нереалистичностью. Зато сюжетные пери-



петии довольно интересные. Некоторые, но не все. Например, любовные приключения индианки-фармацевта откровенно скучны, а любовные проблемы мексиканского актера-гомосексуалиста и вовсе вызывают шок у неподготовленных зрителей.

У страха глаза шоколадные

Если ты – гомофоб, то держись как можно дальше от этого сериала. Забудь о нем и ни под каким предлогом не включай ни единой его серии. Если же ты не являешься гомофобом, то после просмотра... станешь. Или нет. Возможно, ты узнаешь скрытую в подсознании правду о себе. Ах, ха. Вообще, тематика гомосексуальных связей пронзает сериал словно поезд, входящий в узкий туннель. Не с первого раза, естественно. Все потому, что Вачовски показалось, что в фантастических фильмах и сериалах уделяется слишком мало внимания подобным вопросам.

И в «Восьмом чувстве» они словно решили отыграться, не скупясь демонстрировать половые акты с максимальными под-

робностями. Дело порой доходит даже до однополых оргий. Иногда у меня возникало ощущение, что я случайно кликнул не на ту рубрику на сайте Brazzers, а не смотрю новенький сериал. Так что, когда будешь смотреть «Восьмое чувство», не забывай почаще оборачиваться, проверяя, не стоят ли у тебя за спиной родители, обдумывающие твой скорый поход к психиатру. Вот я не оглянулся, и теперь мой кот съехал от меня. К слову, лесбиянки тут тоже есть, но одна из них раньше была мужиком, так что плюсом я бы это не назвал.

Матрица: Деградация

Касательно экшна, который у Вачовски получается лучше всего, то его здесь насыпали, не скупясь. Красивые сцены драк с участием боевой кореянки, задорные перестрелки, погони на автомобилях – все это присутствует и выглядит... странно. Если сравнивать со сценами боев в «Сорвиголове», то и вовсе нелепо. А если окунуться в более давние воспоминания и выловить из них эпичнейшие зарубы из

«Матрицы», то и вовсе становится грустно, ведь тут такого нет и в помине.

Разочарование – не совсем подходящее слово, но оно первое приходит на ум, когда смотришь новый проект от Netflix. И это еще раз доказывает, что наличие известных имен в графах «сценаристы», «режиссеры», «продюсеры» не является залогом успеха. Плюсы в «Восьмом чувстве» присутствуют: к примеру, интересные сюжетные линии персонажей и не самый плохой экшн. Но главный минус в виде практически полного отсутствия развития основного сюжета больно бьет по впечатлениям от просмотра. Это можно попытаться объяснить тем, что в планах творцов растянуть сериал аж на пять сезонов, в то время как первый направлен лишь на ознакомление с персонажами. Что касается немалой концентрации гомосексуализма, то тут расписывать все плюсы и минусы я не стану. У каждого сугубо личное отношение к этому делу, и один неверный шаг – и все, неделю сидеть не сможешь.

Hellblazer

ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ

ТЕРМИНАТОР:
ГЕНЕЗИС

Похожее:

«Терминатор 1-3»,

«Робокоп»,

«Хищник»

Жанр: фантастика, боевик

Режиссер: Алан Тейлор

Звезды: Арнольд Шварценеггер,
Эмилия Кларк, Мэтт Смит

В кино с: 2 июля 2015

Наш прогноз: 9/10

Джон Коннор, отчаянно сражающийся против «Скайнета» в недалеком будущем, отправляет в чуть более далекое прошлое своего подопечного Кайла Риза. Кайл должен будет спасти его мать Сару Коннор от злого Арни модели T-800, после чего совершить с ней половой акт, чтобы Джон Коннор появился на свет и вершил свою миссию. Но из-за череды непредвиденных событий, герой попадает в совсем другую версию прошлого, кардинально отличающуюся от той, которую мы видели в первом фильме. Вот такая непростая ситуевина. Игры со временем — это тебе не мармелад об стену бросать.

Чего стоит ждать от фильма

Говорят, железный Арни малость проржавел. Возможно. Но это ничуть не мешает Шварцу сниматься в парочке новых блокбастеров каждый год. И особенно приятно увидеть актера в образе, когда-то подарившем ему славу планетарных масштабов. «Генезис» — это перезапуск серии, первый фильм новой трилогии. Вполне возможно, что Шварценеггер будет задействован и в последующих двух картинах. Любопытство вызывают и остальные звезды-кинозвезды, а именно Эмилия [Мать Драконов] Кларк в роли Сары Коннор и одиннадцатый Доктор в роли одного из бойцов сопротивления. Нет, ну это просто нельзя пропустить.

На Землю нападают пришельцы, неправильно истолковавшие наши олдскульные видеоигры времен игровых автоматов. Гуманоиды почему-то посчитали их существование личным оскорблением и угрозой, а потому решили уничтожить всех землян. Явились пришельцы на нашу родную планету под видом главных героев этих самых видеоигр. Спасти человечество от тотального «гейм овера» теперь могут лишь задроты геймеры с крутым скиллом, среди которых весельчак Адам Сэнделер и карлик-весельчак Питер Диклейндж.

Чего стоит ждать от фильма

Вот что может произойти, если какой-то голливудский режиссер решит сыграть в «Пакмана», предварительно употребив немалую дозу диэтиламиддекстрализергиновой кислоты. В конечном итоге на большом экране мы увидим последствия длительного наркотического трипа с кучей известных актеров и горой компьютерных спецэффектов. Все будет мигать, взрываться, светиться... Не пускайте на этот фильм людей, страдающих эпилепсией, — это равносильно тому, что столкнуть их с двадцать пятого этажа. Без возможности зареспауниться.



Похожее:

«Мстители»,

«Первый Мститель»,

«Фантастическая Четверка»

Жанр: фантастика

Режиссер: Пейтон Рид

Звезды: Пол Радд, Хейли
Этвелл, Майкл Дуглас

В кино с: 16 июля 2015

Наш прогноз: 8/10

Откинувшись из мест не столь отдаленных Скотту Лэнгу бывший супергерой и нынешний пенсионер Хэнк Пим предлагает стать новым Человеком-Муравьем, начать бороться с преступностью и спасти мир от злого богача. А помогут ему в этом армия муравьев и умение уменьшаться в размерах. Скотт от этого не в восторге (он поди хотел летать или хотя бы стрелять лазерами из глаз), но зекów редко берут на нормальную работу, а потому после долгих раздумий, кем же все-таки быть — уборщиком в Макдональдсе или супергероем, спасающим планету, — он выбирает последний вариант.

Чего стоит ждать от фильма

Если ты когда-нибудь засовывал голову в муравейник, то мог заметить, что муравьи могут быть очень опасными существами, внушающими трепет и ужас. Особенно, если засунуть голову в муравейник. А еще можно засунуть чью-то голову в муравейник, чтобы это проверить, не рискуя при этом собственным здоровьем. Возможно, именно это и будет одним из коронных приемов Человека-Муравья, который мы увидим в фильме. Способность уменьшаться до размеров муравья, к слову, также очень полезная, ведь с ее помощью можно здорово сэкономить на жилье и коммунальных услугах, ночуя в спичечном коробке со всеми удобствами. Главное, опасаться наиболее опасных предметов, которые могут с легкостью уничтожить Человека-Муравья, если об их существовании узнают его враги. Лупы и ботинка.

ПИКСЕЛИ

Жанр: комедия, боевик

Режиссер: Крис Коламбус

Звезды: Адам Сэнделер, Ке-
вин Джеймс, Питер Диклейндж

В кино с: 23 июля 2015

Наш прогноз: 8\10

Похожее:

Рас-Мэн +

«День Независимости»



ТР НАВТМ

18:00
СУБОТА

www.qtv.ua



ВІД СТУДІЇ, ЩО СТВОРИЛА ФІЛЬМ ВАРТОВІ ГАЛАКТИКИ

ПОЛ
РАДД

ЕВАНДЖЕЛІН
ЛІЛЛІ

КОРІ
СТОЛЛ

БОББІ
КАННАВАЛЕ

МАЙКЛ
ПЕНЬЯ

МАЙКЛ
ТА ДУГЛАС
УРОН ДОК. ХЕНКА ПІМА



MARVEL

ЛЮДИНА-МУРАХА

ВІДВАЖНИЙ НЕ ЗНАЧИТЬ ВЕЛИКИЙ

MARVEL STUDIOS PRESENTS "ANT-MAN" EVANGELINE LILLY COREY STOLL BOBBY CANNAVALE MICHAEL PENA TP "T" HARRIS WOOD HARRIS JUDY GREER DAVID DASTMALKHAN AND MICHAEL DOUGLAS AS DR. HENK PIM
CASTING SARAH HALLEY FINN, C.S.A. MUSIC DAVE JORDAN EDITOR CHRISTOPHE BECK PRODUCTION DESIGNER CHARLIE WEN EXECUTIVE PRODUCERS JAKE MORRISON PRODUCED BY SAMMY SHELDON WRITTEN BY DAN LEVENTAL AND COLBY PARKER, JR. BASED UPON CHARACTERS CREATED BY STEVE DITKO
PRODUCED BY SHEPHERD FRANKEL DIRECTED BY RUSSELL CARPENTER
PRODUCED BY BRAD WUNDERBAUM DAVID J. GRANT PRODUCED BY STAN LEE EDGAR WRIGHT PRODUCED BY VICTORIA ALONSO MICHAEL GRILLO PRODUCED BY ALAN FINE PRODUCED BY LOUIS DESPOSITO PRODUCED BY KEVIN FEIGE
MARVEL STUDIOS
WRITTEN BY EDGAR WRIGHT & JOE CORNISH
SCREENPLAY BY EDGAR WRIGHT & JOE CORNISH AND ADAM MCKAY & PAUL RUDD DIRECTED BY PAVYTON NEED

ДИВІТЬСЯ У МЕРЕЖІ «КІНОПАЛАЦ»
ТА КІНОТЕАТРАХ УКРАЇНИ З 16 ЛИПНЯ У 3D